昭和61年 5月23日 発行（毎月 2 回第 2・第 4 金曜日発行）第 1 巻　第 1 号　通巻第 1 号　昭和61年 4月8日 国鉄首都特別扱承認雑誌　第8871号

月2回発行

ファミリーコンピュータ™ ゲームマガジン

㊕ファミコン

マルカツ

定価290円

ゼルダの伝説に
隠しコマンド発見!!

スクープ1



完全先取り 22ゲームガイド

スペシャルマップもあるぞ 魔界村

これが隠れキャラ・うら忍術だ
まんが版 必勝テクニック 影の伝説

妖怪たちをけちらせ！うわさのテクニックを大公開!!
ゲゲゲの鬼太郎

スクープ2 グラディウス全キャラ公開!!

お待ちどお!!の創刊

毎月第2・第4金曜日はマルカツの日

5月9日23日号



影の伝説
THE LEGEND OF KAGE
ファミリーコンピュータゲーム
新発進
標準小売価格 四、九〇〇円
楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社タイトー®
本社／東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-3590(影の伝説係)
おぬし、
ご存じか。アノ影の伝説がついに参上いたすゾ。知ってるキミも知らないキミも、目が離せないゲーム展開だ。ときは、江戸時代末期。世を脅やかしているのは、魔界より甦りし魔性の者たち。その軍団に、江戸城の姫君がさらわれた。「霧姫救出に魔城へ走れ」数々の武芸者が任務を授かった。が、ひとりとして帰城せず。おぬし、勇気はあるか。あらば、伊賀の忍者〝影〟となれ。森に抜け穴に城壁に城内に。潜む忍、迫る妖坊。夏に秋に冬に対決を挑む双幻坊、霧雪之介、雪草妖四郎。刀と手裏剣を武器に、姫を無事お助けせよ。
隠れチャンス、あり。
姫の㊙ポーズがプレゼントの鍵だ。
ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

勝ファミコン創刊記念 3号連続 3005人にドッサリ大けん賞

３号続けて買えばチャンスも３倍！ ディスクシステムから、オリジナルグッズまで3005人にあげちゃうぞ!!

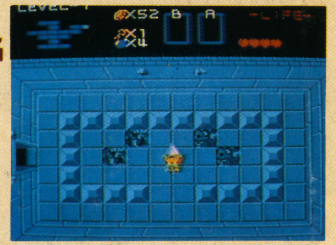


①ファミリーコンピュータディスクシステム 5名

ファミコン本体は含みません。

★①～④／任天堂
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ディスクソフト



②ゼルダの伝説 5名



③スーパーマリオブラザーズ 5名



④謎の村雨城 5名

ジョイスティック



⑤JOY BALL 5名 (ハル研究所)

⑥JOYSTICK-7 MARK Ⅱ 3名 (ホリ電機)

⑦アスキースティック 5名 (アスキー)

⑧JOY STICK 5名 (ハドソン)

カートリッジソフト



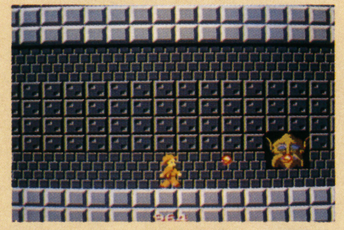
⑨ボコスカウォーズ 5名 (アスキー)



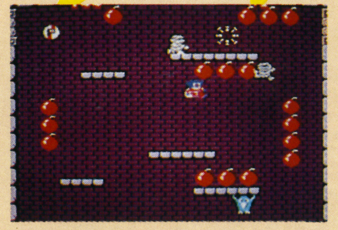
⑮グラディウス 5名 (コナミ)



⑩ウォーロイド 5名 (アスキー) ※写真はMSX版です。



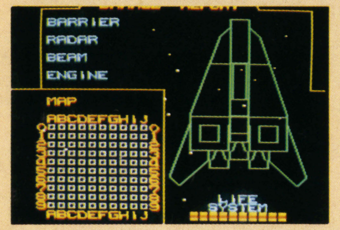
⑯アトランチスの謎 5名 (サン電子)



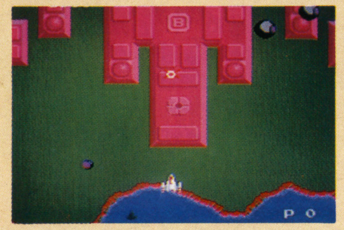
⑳マイティ・ボンジャック 5名 (テクモ)



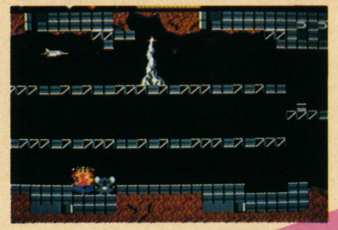
㉔タッグチームプロレスリング 5名 (ナムコ)



⑪コスモジェネシス 5名 (アスキー)



⑰アーガス 5名 (ジャレコ)



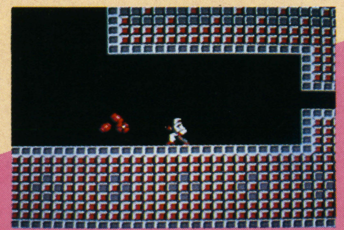
㉑バルトロン 3名 (東映動画)



㉕セクロス 5名 (ニチブツ)



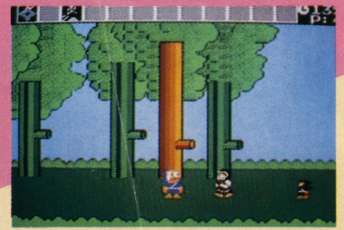
⑫ポートピア連続殺人事件 5名 (エニックス)



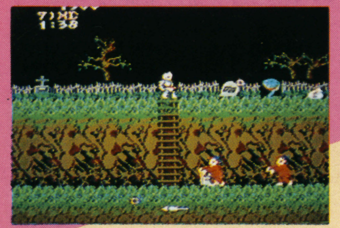
⑱テグザー 5名 (スクウェア)



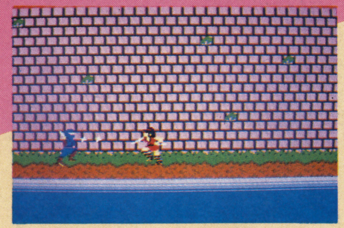
㉒ハイドライド・スペシャル 5名 (東芝EMI)



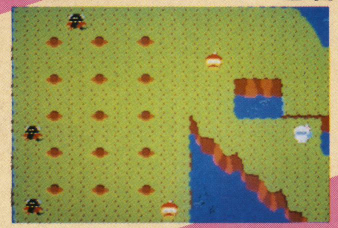
㉖忍者ハットリくん 5名 (ハドソン)



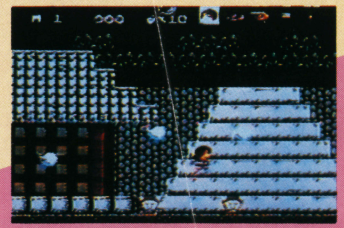
⑬魔界村 5名 (カプコン)



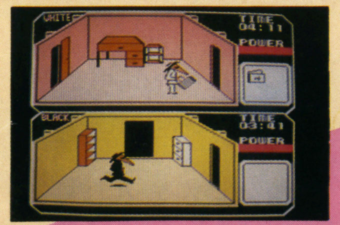
⑲影の伝説 5名 (タイトー)



㉓ディグダグⅡ 5名 (ナムコ)



㉗ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境 5名 (バンダイ)



⑭SPY VS SPY 5名 (ケムコ)



㉘S.D.STATION 3名 (ホリ電機)

勝ファミコン特製オリジナルグッズ

太っ腹の編集部が特別に贈る、勝特製オリジナルグッズ。友達に差がつくことウケアイのモノばっかりだゼ!!

Ⓐカンバッチ	200名
Ⓑステッカー	200名
Ⓒ Tシャツ	100名
Ⓓファミコイン	1000名
Ⓔテレホンカード	500名

ゲームミュージック



㉙ビデオ ゲーム グラフティ 5名 (ビクター音産)



㉚スーパーマリオブラザーズ マリオの大冒険 5名 (キャニオン)



㉛高橋名人「RUNNER」 5名 (フォーライフ)



㉜ファミコン・ミュージック 5名 (アルファレコード)

㉛㉜のレコードはジャケット写真が間に合いませんでしたので、あえてこのように紹介させていただきました。



㉝スーパーマリオブラザーズオリジナル・サウンドトラック 5名 (ファンハウス)

(カセットテープ)

ファミコングッズ



㉞カラーポーズ人形 40名



㉟ファミコン・キャラ入りトランプ 12名



㊱丸バッチ 40名



㊲ステッカー 30名



㊳ジグソーパズル Ⓐ 60名 Ⓑ 40名



㊴ソフトグライダー 30名

㉞～㊴ アマダ印刷提供



㊵文具セット 30名
㊶消しゴム 50名
㊷下じき 30名
(リリック)

㊸カンペンケース 40名 (サンスター文具)



コナミ・オリジナル・グッズ (㊾～55／提供コナミ)

㊾Tシャツ 3名

51ウエストポーチ 3名

52トレーナー 3名

50バッチ 20名

53帽子 3名



㊻アイレム・パーティーメモ (アイレム) 100名

㊼スペランカー・ポスター 20名 (アイレム)

㊽ナムコ提供のラジオ番組「斉藤洋美のラジオはアメリカン」Tシャツ (PRP) 5名

㊹ビニパス 40名
㊺ドルパス 40名
(サンスター文具)

55腕時計 2名



54Wカセットケース 5名

テクモオリジナルTシャツ
56マイティ・ボンジャック 60名
57ソロモンの鍵 60名
58スーパー・スターフォース 60名

73ページの応募のきまりをよく読んでから応募してね。

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。


ステージ1
ステージ2
ステージ6
ステージ7
魔界村
© CAPCOM
スペシャルゲームマップ
イラスト／田中まり
ついに「魔界村」がファミコンソフトになるぞ！このスペシャルゲームマップで「魔界村」をらくらくクリアしちゃおうぜ!(くわしい記事は21ページをみてね)
ステージ3
ステージ4
ステージ5
※写真はアーケード版のものです。

ファミリー コンピュータ ゲームマガジン

勝ファミコン

マルカツ

発行／角川書店

創刊号 もくじ

勝ファミコン創刊号についてのお問い合わせ

休日を除く月〜金曜日の午後4〜6時の間に **03(359)9900** で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせは御遠慮ください。もちろん、ウラ勝電話局同様に、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてネ。

表紙イラスト／大野一興　表紙デザイン／関野邦章　表紙製版／清水　治

※表紙のイラストは、シャープのカラーインクジェットプリンタI0720を使って作制しました。

ファミコン戦士ツカダの ウラ㊙勝テクニ

みんな、これからの時代はウラ㊙勝だぜ。"ウラワザ""バグ""ウルテク"なんていうガキの遊びは卒業だ。ファミコンと戦う男の武器、それがウラ㊙勝テクニック!! みんなでウラ㊙勝テクをみがこうぜ!!

Part I ゼルダの伝説編

スクープ ゼルダの伝説に隠しコマンド!!

〈ゼルダの伝説〉 ウラ勝 1

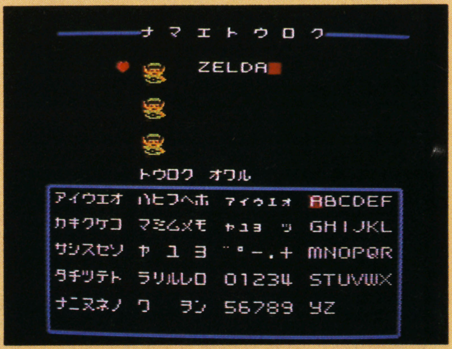
記念すべき創刊号の1発目を飾る、ウラ勝テクニックその1は、超特大スーパースクープ。ぬ、ぬわんと、あの"ゼルダの伝説"に裏ワールドがあったのだ!! あれっ? みんな驚いてくれないの……。なに? 一周目でトライフォースを全部集めてゼルダ姫を救うと、だれだって裏ワールドに進めるって……。さすがは勝読者。こんなことでは驚かないんだね。

だが、まだまだ甘〜いッ! ガンバッてクリアした人はご苦労さん。でもね、そんな苦労をしなくても、裏ゼルダに進む方法があるんだぜッ!!

ここからが本番スクープ。ぬ、ぬ、ぬわんと、あの"ゼルダの伝説"に隠しコマンドがあったのだッ!! どーだ、少しは驚いただろう、これを使えば、買ってきたばっかりのディスクだって、いきなり裏ゼルダできちゃうのだ。そのコマンドは……、"ZELDA"。これを、キミのキャラクターネームに登録するだけでOK!! これでキミも裏ゼルダに挑戦できるっていうわけだ。

情報を送ってくれた管野洋平くん、キミはえらい! いきなり勝情報部金カツ部員の第1号に任命してしまおう。みんなも管野くんをよーく見習って、スーパースクープをどんどん送ってくれい。情報の送り方と情報部員のシステムは、20ページに出ているからね。

管野洋平(埼玉県)〈11〉



▲まずは名前登録。ワクワクしながら"ZELDA"と入れてみる。



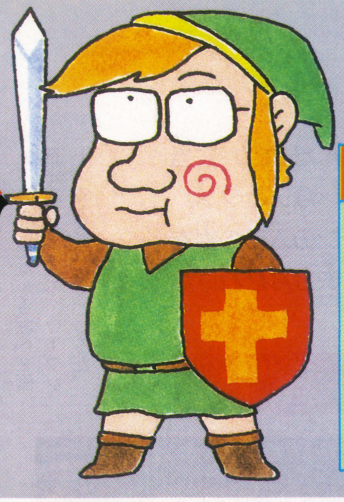
▲あと2人分あまってるから、"マルカツ"と"カクレサトー"(勝の編集長)の名前を登録してしまえ。



◀キャラクターネームに"ZELDA"と入れると、1周目をクリアしたことになり、いきなり剣を持ったキャラクターが登場。これで裏ゼルダができるぞ。

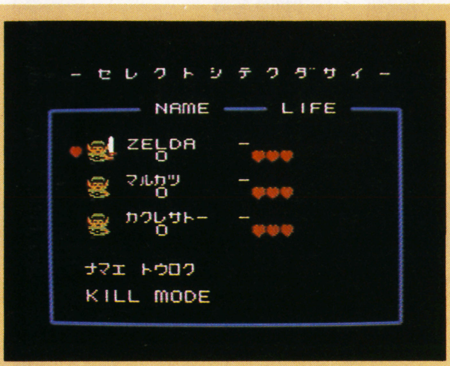
ワンポイントウラ勝 マグマックスに出てくる「ポット」と「ジッポ」は波動ガンだけではなくて、ビームを8発撃つと破壊できるんだ。そして1000点のボーナスが入る。さらに合体してないときには頭部、合体していれば波動ガン、みんな持っているときにはパネルが飛んでくるぞ。

ツク

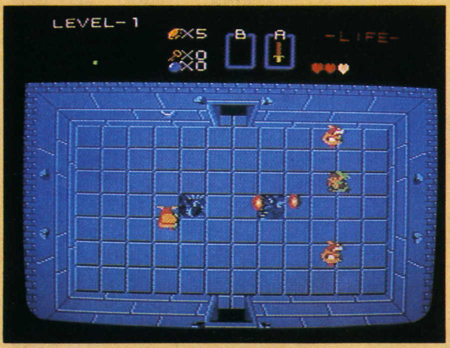


ウラ勝マークのランクとポイント

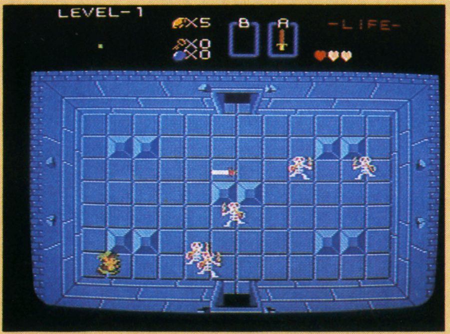
スクープ	金カツ	銀カツ	銅カツ
なんてったってスクープ！ いちばんのウラ勝。（5点以上）	おっ！ これはスゴイ。ピッカピカに輝いてるぜ。（3点）	う〜ん、なかなかやるじゃん。がんばれよ!!（2点）	まあまあだね。今号はページもあまっているし……。（1点）



▲登録を終えると……あれ？〝ＺＥＬＤＡ〞と入れたヤツだけキャラクターが違うぞ。



▲裏ゼルダはすごくむずかしい。たとえばこの写真。これがレベル１だなんて信じられる？



▲ここもレベル１なんだけど、攻撃力の弱いはずのスタルフォスまで剣を飛ばしてくるからたまらない。

勝（キン） 妖精の泉にゾーラが出現!!

〈ゼルダの伝説〉 ウラ勝 2

つづいて金カツ作品をひとつ。これもなかなか不思議な現象だ。あの美しい妖精の泉に、海のあばれ者ゾーラが出てくるのだからビックリ！

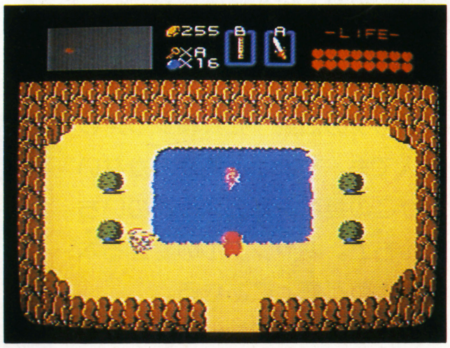
やり方はカンタン。妖精の泉で洗礼を受けたあと、（ハートを赤くしてもらったあとで）、笛を吹けばいい。このとき注意することは、リンクの体を半分だけ泉の上に出して笛を吹くということだ。すると、当然たつまきが出てきて、リンクをさらっていくよね。リンクがたつまきにまきこまれると、ヌッとゾーラが泉から顔を出すのを見ることができるぞ。

ただのバグ……というよりは、なにかおとぎ話のようなものを感じるよね。もしかすると、妖精とゾーラはお友達だったりして!? 本当は、おなじ泉でいっしょにくらしているのかな、なんて思ったりもする。まあ、夢のあるゲームだから、こんなウラ勝情報も楽しめちゃうね。だから、このテクには金カツマークを与えてしまうのだった。妖精とゾーラというアンバランスさが勝因だね。

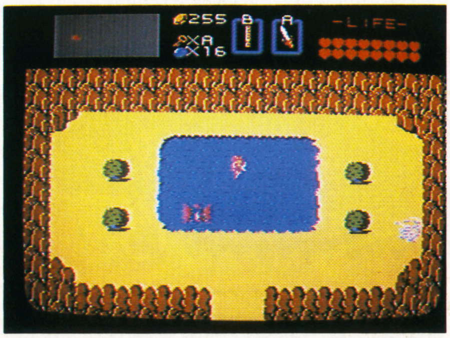
三内　健（兵庫県）〈3〉



▲妖精ちゃんにごあいさつ。〝この泉には誰かいるんですか？　なんて聞いちゃったりして……。



▲体半分泉に乗りだして、笛を吹く。オッ、たつまきが来たぞ!!



▲たつまきに乗ったリンクが画面の端までくると、泉からゾーラが顔を出すんだ。

ワンポイントウラ勝　バイナリィランドでゲームオーバーになった面のデモプレイを見られる方法があった。やり方はとても簡単で、ゲームオーバーになったらＡボタンとＢボタンと十字ボタンの上を押して待っていると、終わった面のデモが始まるんだ。（青森県・小川孝二）

勝 笛を吹くと出るナゾの地下入口

〈ゼルダの伝説〉 ウラ勝 3

もうひとつつづけて笛の情報を紹介しよう。こんどは笛を吹くと画面に地下への入口が出てくるというものだ。このワザを使える場所は、スタート地点から右へ2画面分進んだところ。じつは、ここにワープゾーン(ウラ勝7を見てね)が隠されているんだ。このワザは、このワープゾーンを使うんだ。だから、当然ブレスレットを持っていないとダメ。というのも、ワープゾーンの入口の岩を押し開いた瞬間に、笛を吹かなければならないからだ。

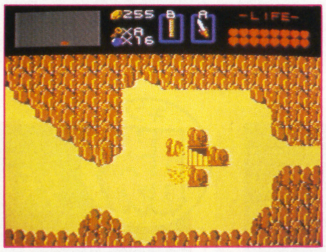
河原大介(埼玉県)〈2〉



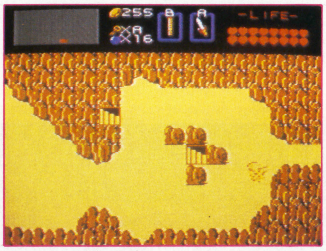
▶スタート地点から右へ2画面分進んだところ。ワープゾーンの入口のあるところだ。



▲安全のため、テクタイトを全滅させておく。ここで岩を押して笛を吹く。



▲岩が動くと同時にたつまきにまきこまれるようにタイミングをとる。



▲すると左の岩にポッカリとナゾの地下室への入口が開くのだ。

勝 地上最後の128画面目を発見！

〈ゼルダの伝説〉 ウラ勝 4

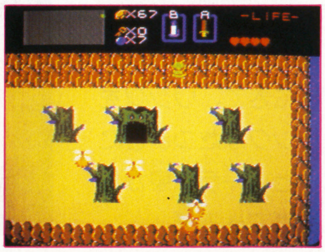
"ゼルダの伝説" を表裏クリアした人でも、ちょっと気がつかないのがこの場所。地上マップのいちばん右上。ギャンブルのできる木のちょうど真上にあたる。

行き方はカンタン。リンクをその木の上あたりのガケの前に立たせ、そのままガケを登らせればいいんだ。すると画面がスーッとスクロールして、地下への入口のある画面が出る。ここにはとっても親切なオジイサンがいて、キミたちにいいものをくれるのだ。みんなには、ないしょだよ。

相原浩章(北海道)〈2〉



▶ここはギャンブルのできる木のところ。



▲ここが秘密のルート。岩の上をリンクが歩いているだろう。



▲そのまま進むとこんな場所に出る。これがウワサの128画面目なのだ。



▲地下に入ってみると、なんと……をくれるのだった。

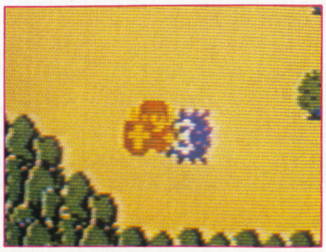
勝 リンクだってサイドアタック

〈ゼルダの伝説〉 ウラ勝 5

そのむかし、ゼビウスのソルバルウにできることで有名になったサイドアタック。前に向けた武器でヨコにいる敵をやっつけてしまうというワザだ。

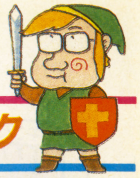
"ゼルダの伝説"のリンクにも、このワザが使えるんだぜ!! 敵が真ヨコからきたとき、前に向けてソードを出してみよう。みごとにヨコにいる敵をやっつけられるはず。ムリして使うワザではないが、リーバーなどに、いきなり襲われたときには、このワザを使えると有利だぞ。ヒマなときに少し練習しておこう！

畠山貴之(埼玉県)〈1〉



▶敵が横に来たらチャンス。ダメージを受ける直前にソードを出す。

ワンポイント ウラ勝 ゼルダの伝説のタツマキが炎になる。タツマキをよく見てみると、画面の右端になったときに一瞬炎に変わるんだ。炎の色は青と赤の2種類あって、青のときにはその画面になにかが隠されていて、赤のときにはその画面にはなにもない……となっているようだ。(東京都・増田智)



勝 爆弾が爆発！！画面がまっ白に

〈ゼルダの伝説〉 ウラ勝 6

いままでカラーだった画面が、まっ白い画面に変ってしまうという大ワザ。

場所はどこでもＯＫ。爆弾１発と笛があれば、だれにでもできるよ。まず、どこでもいいから爆弾をセットする。セットしたら、すぐにサブ画面にして、Ｂボタンのアイテムを笛に変えよう。メイン画面にもどると、さっきセットした爆弾がすぐに爆発するので、爆発までのあいだに、なんどか笛を吹こう。

うまくいくと不思議なことに、画面がまっ白になってしまうぞ。あれっ？　これちゃったかな……と思うほどの驚きワザだけど、他の画面に移動すると、もとのカラー画面にもどるよ。白くするには、タイミングが少しむずかしいので、なれるまで、なんどか練習が必要だ。

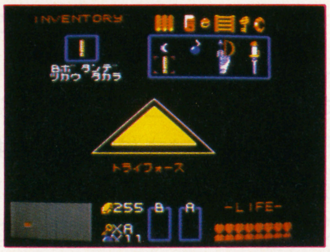
下元悟史（高知県）〈３〉



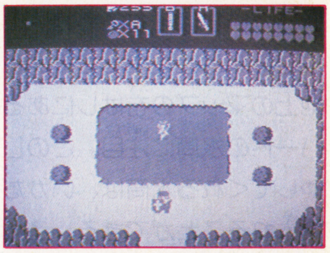
▶このワザはどの画面でもできる。今回はたまたま妖精の泉だっただけ。



▲まず、爆弾をセット。すぐにサブ画面に切り替えよう。



▲ここでアイテムを笛に持ち替える。メイン画面にもどったら、笛を吹け。



▲爆発と同時にタイミングよく笛を吹くと、あら不思議、画面がまっ白に。

勝 ワープゾーンを見っけ！

〈ゼルダの伝説〉 ウラ勝 7

〝ゼルダの伝説〟の地上部分にワープゾーンがあるんだ。入口は全部で４か所。右側の妖精の泉から下へ１画面分のところ、スタート地点から右へ２画面分のところ、右上のギャンブルのできる木から左へ２画面分のところ、そして、レベル６の入口から右へ１画面分のところだ。この４ヵ所がワープゾーンでつながれているので、これを使えば、地道に歩くことなく、遠くへ移動することができるのだ。ただし、これを利用するためには、パワーブレスレットを持っていなければならない。ブレスレットがないと、入口を開くことができないのだ。入口からなかへ入るとおじいさんが、〝スキナミチヲユケ〟といってくれるので、好きな穴に入ろう。

まあ、これはウラ勝というほどのものではないが、〝リンクを助け出したぜ〟といいながら、知らない人もいるのでいちおう……ね。

猪狩雅之（東京都）〈１〉



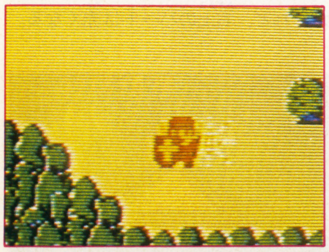
▲スタート地点から右へ２画面。ウラ勝３でも紹介した場所だ。



▲ワープゾーンのなか。穴が３つあって、好きな道を選ばせてくれる。



▲ギャンブルの木の画面から、２画面分左に移動したところ。



▲サイドアタック成功。敵は見事に消滅した。





▶入口＆出口は４つ。まずは妖精の泉（右側）の一画面下。



▶レベル６の入口から一画面分左に移動したところ。

ワンポイントウラ勝　ハイドライド・スペシャルの隠れキャラクター。砂漠でサンドウォームを32匹つづけて倒すと、サンドウォームの親玉が出てきて、魔法を使い放題になるんだ。ただしこの間は画面をスクロールさせてはいけない。画面をスクロールさせずに32匹やっつけるんだよ。（東京都・小林雅巳）

勝 ハートのAが出ちゃった！

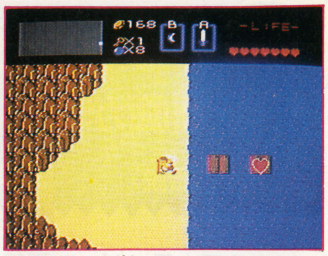
〈ゼルダの伝説〉 ウラ勝 8

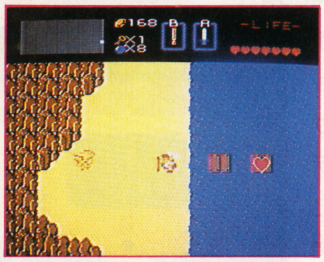
レベル5で手に入れることのできる笛は、いろんな使い方ができて、とっても有効なアイテムだけど、やっぱりこの使い方がいちばんだろうね。

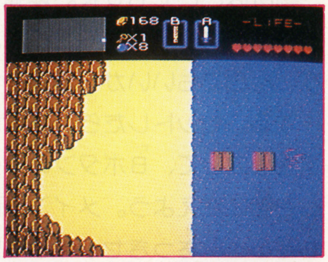
どんなことをやるかというと、まず、地上のマップの右はしにある、さん橋のハートの水筒に注目。このＬＩＦＥを増やしてくれる水筒は、いかだを使えば手に入れることができる。これがふつうの取り方。序盤戦でのハートは貴重なもの。ひとつでもＬＩＦＥを増やしておきたいものね。でも、男のコなら、じっとガマン。ここでハートの水筒を取らないでおいて、笛を手に入れるまでガマンしよう。そして、笛を手に入れたら、ハートの水筒の左側で笛を吹いてみよう。すると例によって竜巻がおこり、リンクを運んでくれる。で、竜巻にのりながら、ハートを取ることができるのだ！ 驚いたかー!! こんなことで驚いていてはいけない。もっとすごい事実があるんだ。実は、この方法でハートの水筒を取り、再びこの場所にもどってくると、ハートの水筒が画面に残っているのだ！ ラッキー！ ただし、この現象が起こるのは、一番最初に生産された10万本だけなんだ。だからこのソフトを持ってるキミは幸せものなんだ。

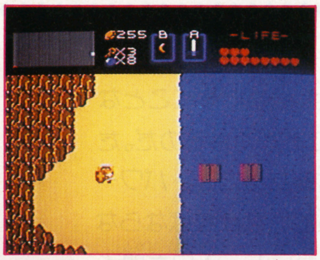
と、ここで喜ぶのはまだ早い。実は、最初にはしごでハートの水筒を取っても同じ方法が使える！

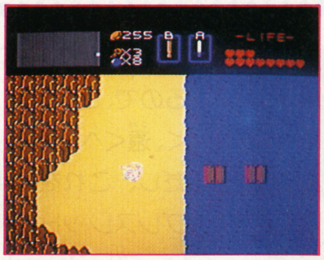
鹿保 馨（静岡県）〈3〉

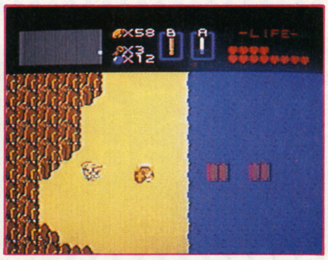

▲さんばしの上のハート。いかだがないと取れないよー。


▲そーだ、笛を吹こう……というわけで、たつまきを呼んでみる。


▲たつまきに乗ってハートの上を通ると……あれ、取れちゃった。


▲上と同じ場所。もうハートを取っちゃったから、さん橋だけ……。


▲さみしいから笛でも吹こうか……なんて吹いてみると。


▲おや？ ハートが１コ増えちゃったぞ！ どーしたんだろう。

勝 妖精の魔法は止められない

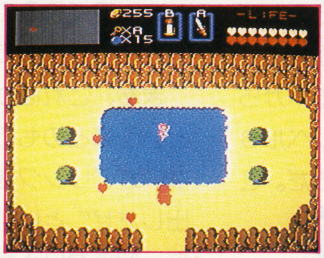
〈ゼルダの伝説〉 ウラ勝 9

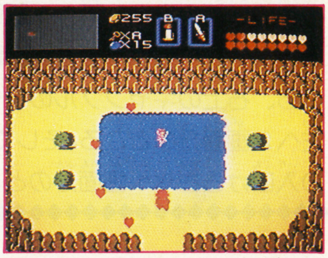
地上に２カ所ある妖精の泉。ここに行くと、疲れきって、まっ白になってしまったリンクのハートを、赤く染めて元気にしてくれるんだ。ところで、この妖精の魔法はすごく強くて、ハートを赤く染めている途中でポーズをかけても、魔法は止まらないっていうのを知っているかな。つまり、画面の動きを止めても、ハートの部分だけはどんどん赤くなっていくんだよね。

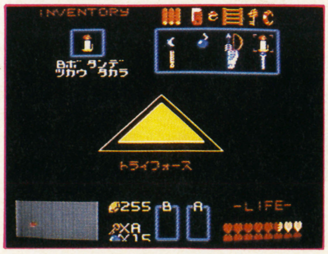
このほか、サブ画面に切り替えても、同現象が起こる。ふつうサブ画面に切り替えると、ゲームの進行はそこでストップするはずなんだけど、ハートの部分だけは、やっぱり、どんどん赤くなっていくんだ。

つまり、なにをやっても妖精の魔法の力は、止めることができないっていうわけ。リンクにとって、力強い味方なのだ。

大野貴光（東京都）〈2〉

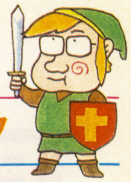

▲またまた登場の妖精ちゃん。リンクの疲れたハートをいやしてくれる。


▲ポーズ！ まわりのハートは止まったけれど、右上のハートは赤くなる。



▶サブ画面にしても、リンクのハートはどんどん赤くなっていく。

ワンポイント ウラ勝 スーパーマリオでクリボーを２度やっつける！ まず、ふつうのマリオのときにクリボーをふんづけて、そのふんづけたクリボーが消えないうちにスターを取る。マリオが無敵になったら、いまふんづけたクリボーにさわる。すると100点入る。（コンプティーク編集部・ラッキー高野）



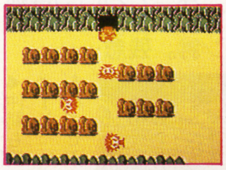
勝(ドウ) リンクがヨコをむいた！

〈ゼルダの伝説〉 ウラ勝10

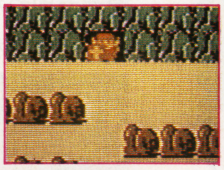
やってみても、ぜんぜん感動しないけれど、人に背中を見せるのがキライな人にオススメのワザがこれ。

キミたちは、地下の入口へ入るとき、背中を見せながら入っていくよね。でも、ヨコむきで入ることも可能なのだ。やり方は、リンクを入口のすぐヨコのカベにむかって進ませる。そして、カベに当って進めなくなったら、入口の方向に歩かせる。すると、そのまま、入口のなかに入ってしまう。いちど、ためしてね！

小山内雄（青森県）〈1〉



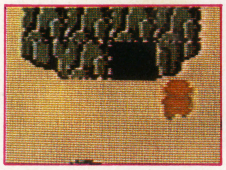
◀まずは前向き階段降りのテク。こっち向きで立って。



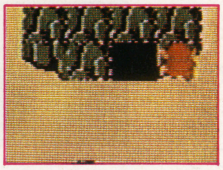
◀前から敵に攻撃されて、入口に押しこまれる。



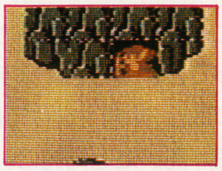
◀思わずこっち向きで階段を降りていくリンク。



◀こんどは横を向いて降りてみようか……。



◀カベに向かって歩きつづけて、リンクをくっつける。



◀ここで左を向いて歩くと、そのまま下に降りていく。

勝(ドウ) テクタイトが画面の外に…

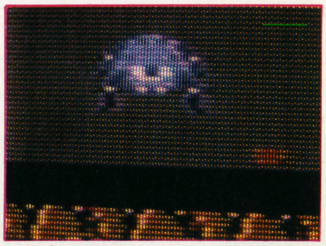
〈ゼルダの伝説〉 ウラ勝11

このウラ勝現象、じつは、ゼルダの伝説の画面を撮影しているときに、偶然見っけちゃったんだ。ワープゾーンの入口へ向かうために、うっとうしいテクタイトをやっつけていたら、そのうちの１匹が画面の外に逃げ出して、動かなくなってしまったんだ。やり方もわからないし、できたからといって大したことはないんだけど、おかしな現象だよね。こんな現象を見た人がいたら編集部まで教えて！

撮影中に偶然発見



▲左上のマップの中に注目。テクタイトがいるだろう。止まっているんだ。



▲近寄って見てみよう。なぜかじっとして動かなくなってしまったのだ。

勝(キン) おばあさんのナゾのセリフ

〈ゼルダの伝説〉 ウラ勝12

ゼルダ特集の最後は、地下室のおばあさんが、いきなりわけのわからないことを口走るという、おそろしいウラ勝。

やり方はカンタン。おばあさんは、ルピーを払うと、ある情報を教えてくれるんだけど、これを無視しておばあさんが話しているあいだに外に出てきちゃえばいいんだ。せっかく情報を教えてやろうと思っていたおばさんは、無視されたショックでわけのわからないことをいいだしてしまうのだ。地下室から出たら、すぐにまた、なかへ入ってみよう。おばあさんが、"タダデハ　ハナセナイヨ" というはずなのに、"ハナセナイヨダデハ" といっているのを見られるぞ。ただし、あまりお年寄りをイジメてはいけないよ。

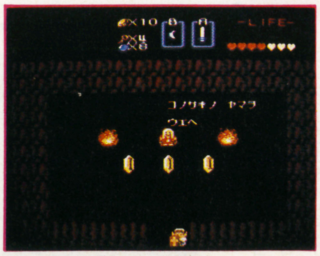
相原浩章（神奈川県）〈3〉



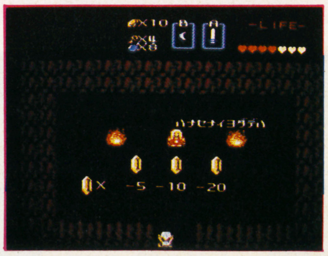
▲いったいこれはなんのメッセージなのだろうか…？



▲元気なときには、しっかりとしゃべっているおばあさん。



▲ルピーを払うと、情報をしゃべりだすので、無視して途中で外に出る。



▲そのあとすぐにもどってみると……。ごらんのように、みょうなことを言う。

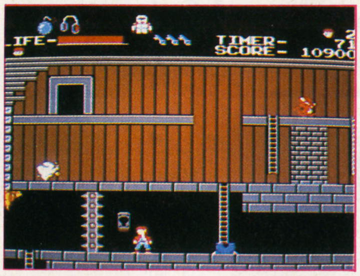
ワンポイント ウラ勝 チャレンジャーで１万点ボーナス!! シーン２のアリ地ごくに行く。近くでパワーUPアイテムのソードをとり、真ん中に入らないように横切る。うまくアリ地ごくを脱出すると、１万点のボーナスがはいるぞ。（埼玉県・谷塚真一）

PartⅡ ミックス編

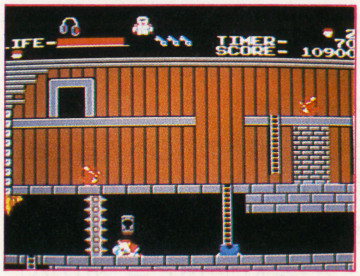
勝 画面に敵の姿が出なくなる!!
〈グーニーズ〉
ウラ勝13

グーニーズで、画面に敵がまったく出なくなってしまうのだ。ステージ1でカギを3つ取り、仲間を助けて門を開ける。ここで門が開いたと同時に、死んでクリアすればOK。かなりタイミングがむずかしいので成功率は低いけど、うまくいくとステージ2では敵がぜんぜん出なくなってしまうのだ。これはスゴイ!! これで楽々ゲームがクリアできるぞ……と思ったら大まちがい。敵がいなくなると爆弾が取れないので、ゲームクリアは無理。というわけでギン勝。残念……。

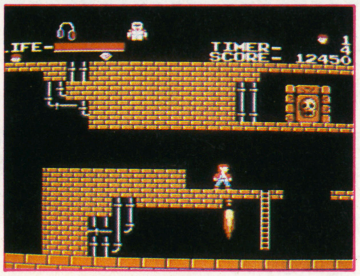
中村淳一（神奈川県）〈2〉



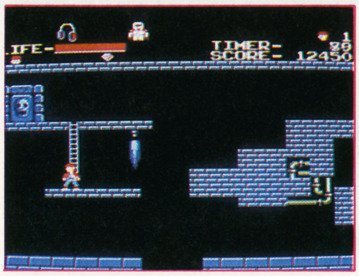
◀仲間も救ったしカギも集めた。よーし、いよいよ脱出だ！ 門をめざせ!!



◀そのままに、ここに爆弾をセットして……。脱出すると同時に爆発するように……。



◀爆風で死ぬと同時にステージをクリア。2ステージに進むとなぜか敵がいない。



◀どこに行っても誰もいない。あんなにうっとうしい敵も、いないとずいぶんさみしいな……。

勝 なにがあってもオバケは死なず
〈オバケのQ太郎〉
ウラ勝14

いくら死んでもオバQの数が減らないという㊙コマンド発見!!。ただし、このワザにはジョイスティックが必要だ。ゲームスタートのときに、コントローラⅠの✚ボタン左下とAボタン、ジョイスティックの右上に倒しながらスタートボタンを押せば、Qちゃんが減らないぞ。

望月隆之（新潟県）〈3〉



◀タイトル画面時に、コントローラⅠの左下とA、ジョイスティックの右上を押しながら……



◀130点だけ取って死んじゃった。Qちゃんの残りは2人のはずなのに、なぜか減っていない……

勝 ディスク本体に隠しコマンド!?
〈ディスクシステム〉
ウラ勝15

なんだかわからないけど、これはキン勝だ！ ディスクシステムにディスクを入れないで、スタートとセレクトを押しながらリセットをかけると、ナゾの画面が出てくるのだ。ゼビウスの無敵コマンドのように、8ケタの1と0の組み合わせ。プラム クラム オッケーとかポートなんてことばもよくわからない。わかったひとは、編集部に一報するように。

高野禎也（愛知県）〈3〉

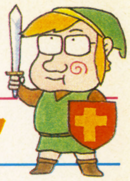


◀ディスクシステムのタイトル画面。ここでスタート、セレクトを押しながらリセット。



◀これはなんだ？ もしかして無敵コマンド？ なんてね。なんだかわかったら教えてね。

ワンポイント ウラ勝 スパルタンXにジョイボールを連射にセットしておいて、まずは3階までトーマスを進め、シルビアの前まできたときにジョイボールのBボタンを押しながらAボタンを押すと2人の距離が半分になるんだ。（茨城県・生井康宏）



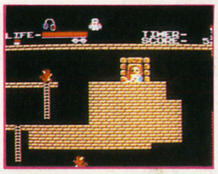
勝 グーニーズに㊙画面発見！

〈グーニーズ〉

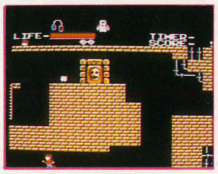
ウラ勝16

グーニーズにナゾの画面があったぞ!! 出し方を説明しよう。まずステージ2の最初の地下室で、上の段のいちばん左の岩牢に爆弾をセットする。そして、爆風に飛びこんで1回死んでしまうんだ。このあと左上のワープゾーンから2つ目の地下室へ行って、そこで右の方に移動すると、画面がスクロールして、ナゾの画面が出てくるんだ。あるはずのない画面。いったいこれはどこなんだろう……!?

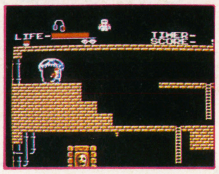
丸山哲也（愛知県）〈3〉



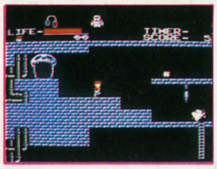
◀ステージ2の上段一番左の岩牢に爆弾をセット。



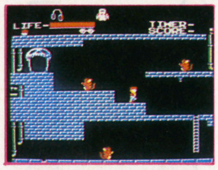
◀この爆弾の爆風に当たって、一度死ぬ。



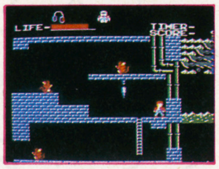
◀2人目のグーニーズが出てきたら、左上のトビラへ。



◀ワープして、2つ目の地下室へ。右へ移動すると…。



◀なんと、スクロールするはずのない画面が、右へ…。



◀この緑色の画面はなんだ？ この面に行ってみたい。

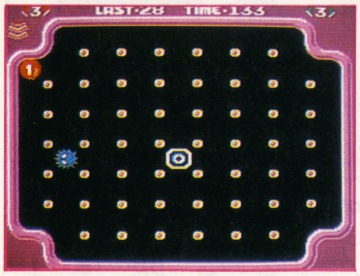
勝 キャラクターが変形しちゃう

〈クルクルランド〉

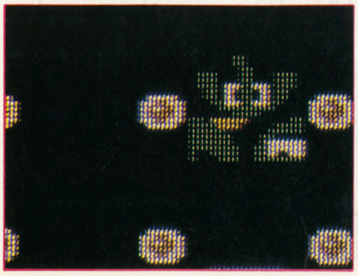
ウラ勝17

ジョイボールをつなぎ、連射スイッチを◀と◀◀の中間にセット。2人用にしてジョイボールのAボタンを押しながらスタートさせると、2のキャラクターが出てこない。このままタイムオーバーにしてボタンをはなすと、変形した2が出現。

吉田正幸（新潟県）〈2〉



◀ジョイボールを連射と単射の間にセット。2プレイヤーのキャラクターが出ない。



◀タイムオーバーになったらAボタンを離して、ふつうにプレイ。キャラクターが変形するぞ。

勝 ロボットをころばせて遊ぶ

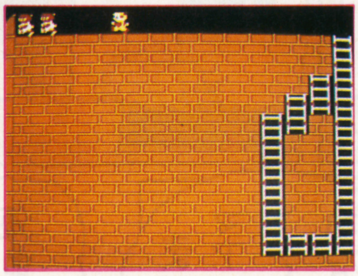
〈ロードランナー〉

ウラ勝18

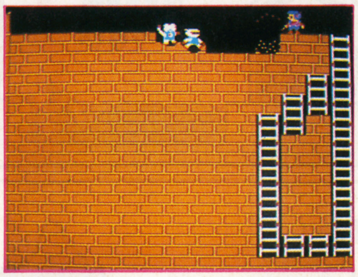
そのむかし、穴の中にバーをセットして、そこに敵を落として上から飛び降りるとランナーがころぶ、という遊びが流行した。が、これはもっとおもしろい。

下のよーなエディット画面を作り（なぜ、この形でなければならないのかは不明だが……）、ゲームをスタートさせ、2人のロボットを地中に埋めると、そのうちの1人が画面の下に出て、左から右に走るのだ。これだけでもなかなかおもしろいのだが、こいつが走っているときに✚ボタンの下を押すと、なんと、このロボットがころんでしまうのだ。もう大笑いまちがいなし！

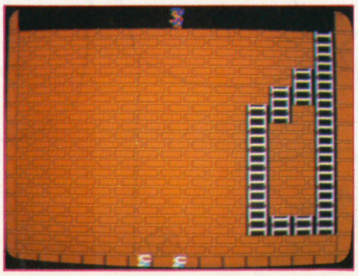
藤井一嘉（神奈川県）〈3〉



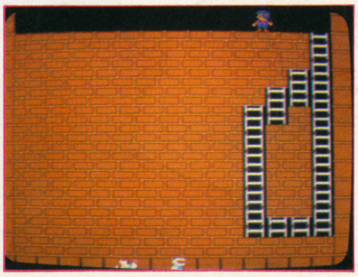
◀エディットでこの画面を作る。どうしてこの面でなければならないのか……なんて考えないで。



◀ゲームをスタートさせたら、いきなり左に穴を掘って、2人のロボットを埋める。



◀するとこのように画面の下に出てしまうのだ。これは2人とも出ているが、ふつうは1人。



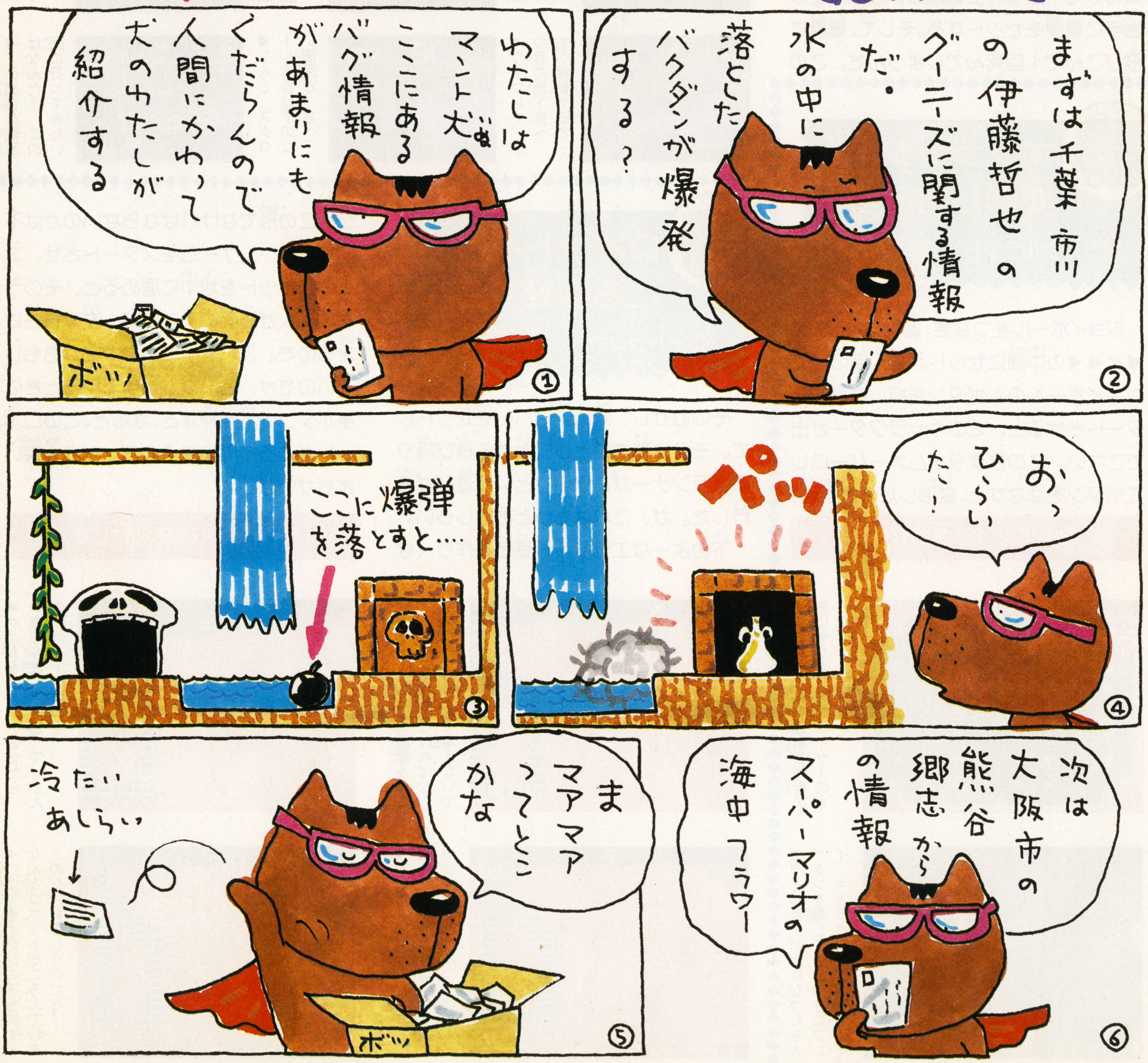
◀ここで✚ボタンの下を押すと、なんとロボットがころんでしまうのだ。おもしろいだろ。

ワンポイントウラ勝　リンリンで2人でプレイしているときに、1人がいちばん上に立ち、もう1人がその下に立つ。そして下からつきあげるようにジャンプするのと同時に上の方もジャンプすると、画面の下の海の中からワープして出てくることがある。（愛知県・安野正彦）

帰ってきたボツはがき

GO NAKANO

●「勝テク」の番外編!! だからどうなんだ…といいたくなるバグ情報。自分でためして笑ってくれ。



ワンポイントウラ勝 オバQワンワンパニックのもうひとつの楽しみかたがみつかった。やりかたはカンタン。ゲームがはじまったら、左上のすみに飛んでいく。そうすると、Qちゃんがマバタキするんだ。笑ってるようにも、ないているようにもみえて、おかしいヨ。（大阪 久保正秀）



ワンポイント ウラ勝

『忍者ハットリくん』で、シンゾウのなみだパワーをつかい、すぐメカ忍者にさわるとハットリ君がやられる。次にでるハットリ君が忍術を使うと、シンゾウのなきごえがずっとつづくヨ。もう一度なみだパワーを使うか、次のステージにいけば止まる。(神奈川県 三輪英実)

ファミリーコンピュータゲームマガジン ㊗ファミコン

どんと来い！スーパー情報！……てなわけで「㊗情報部員」を大募集しちゃうぞ。誰よりも早くスゴイ情報を送ってくれれば、キミも情報部員の仲間入り。㊗特製情報部員カードや副賞がもらえるよ。

情報部員大募集!!

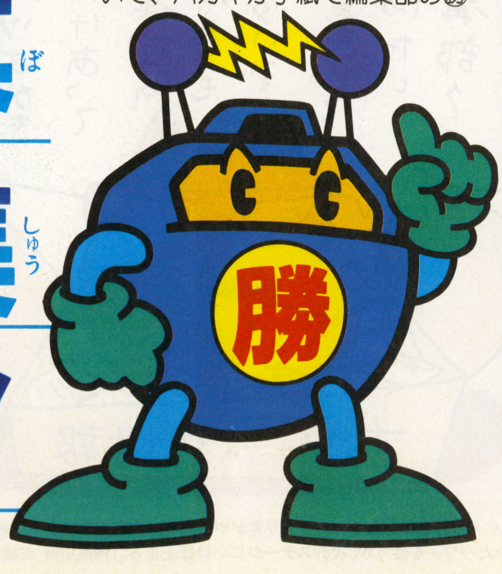
送られてきた情報が雑誌にのると、その情報の内容によってポイントが与えられ、情報を送ってくれた人は情報部員になることができる。情報部員のランクは、金カツ・銀カツ・銅カツの３種類。何度も情報がのれば、ポイントの積み重ねで、上のランクへ進むことができるし、ものスゴイ情報なら一発で金カツ部員になることだって夢ではないのだ。情報部員になると全員に特製情報部員証と副賞をプレゼント。優秀な情報部員には編集部から仕事をお願いすることだってあるんだ（情報部員証と副賞については、次号でくわしくお知らせします）。

情報はこうやって送るのが正しい!!

情報を送るときには、住所、氏名、年齢、電話番号をハッキリ書いて、ハガキか手紙で編集部の㊗情報部あてに送ること。説明の文章はできるだけくわしく、わかりやすく書いてもらうとアリガタイ。証拠写真や図解などをつけるのもいいね。キレイな絵や、努力賞ものの作品には、それだけでポイントをあげちゃうこともあるんだ。

情報のあて先は、下のハガキに書いてあるとおり。住所はハッキリと正確に、くれぐれも切手をはらないで出したりしないように、ヨロシクたのむぜ。

それじゃあ、みんな金カツ情報部員をめざして、スゲエ情報をバシバシ送っておくれ。



部員ランクとポイント

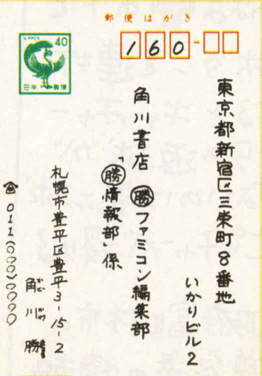
金	カツ	11〜ポイント
銀	カツ	6〜10ポイント
銅	カツ	1〜5ポイント

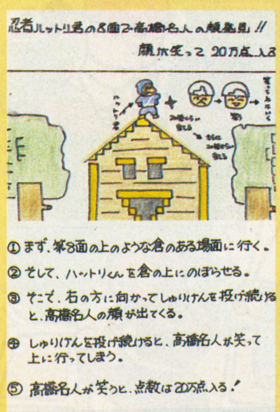
キデイランドでも情報が送れる!!

じつは情報の送り先は編集部だけではない。なんとあのオモチャの殿堂、キデイランドでも㊗情報部あての情報を送ることができるゾ。キデイランドにつくられた情報の窓口は、その名も「ウラ㊗箱」。どのキデイランドにもあるというわけではないけれど、ウラ㊗箱のほうもジャンジャン利用してね。（→P.62・63）

情報の送り方

▶ハガキの表には、住所となまえ、年齢をはっきり書こう。なまえにはフリガナを忘れずに。





◀せっかくの情報もわかりやすく書いてくれなければ見のがしちゃう。絵があればグーよ!!

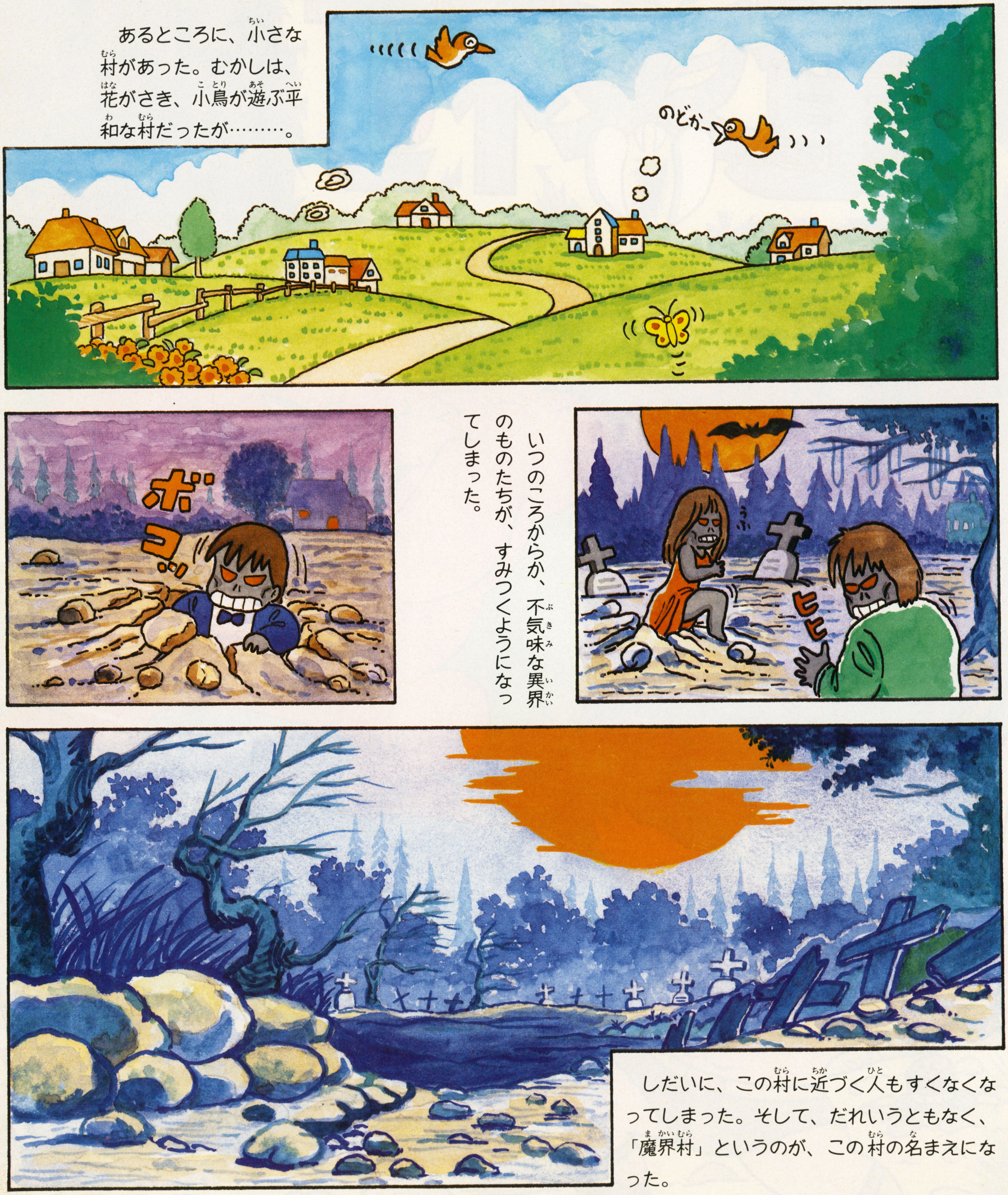
魔界村

MAKAIMURA ™

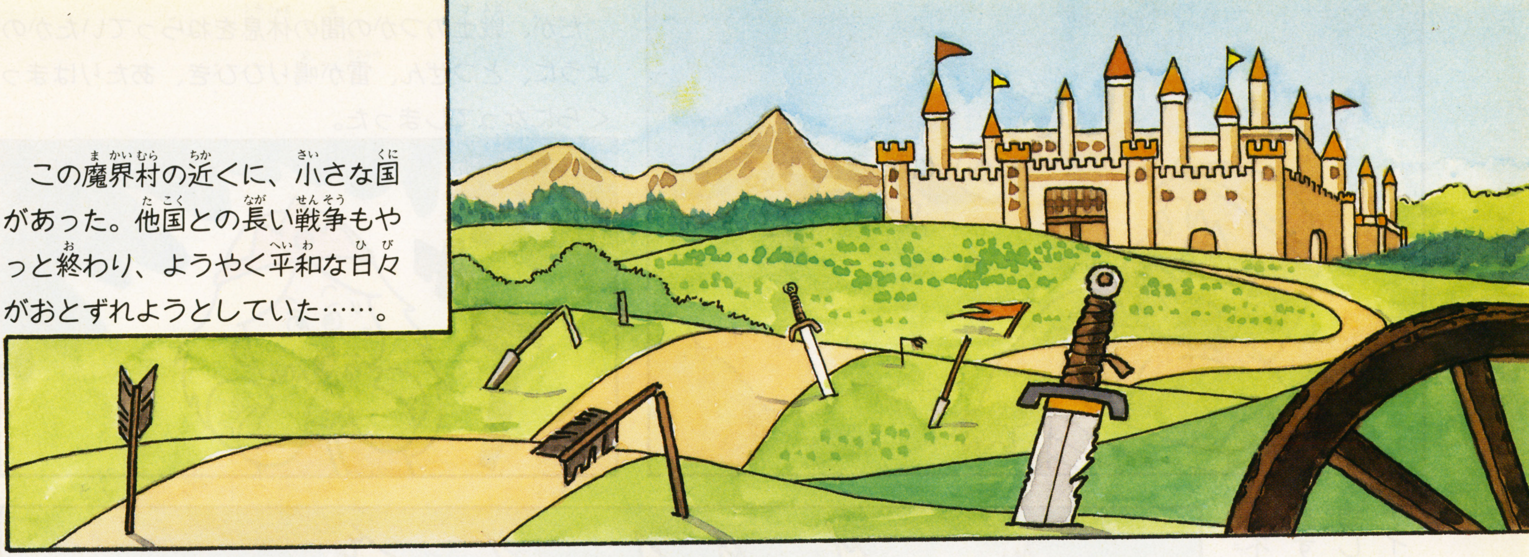
© CAPCOM

㊔ファミコン創刊記念特別大公開!! なんと発売を1か月後に控えた超ビッグゲーム"魔界村"を早くもスクープしてしまうのだ。大阪のカプコン本社から直送のホッカホカ情報。まずはストーリーマンガから…

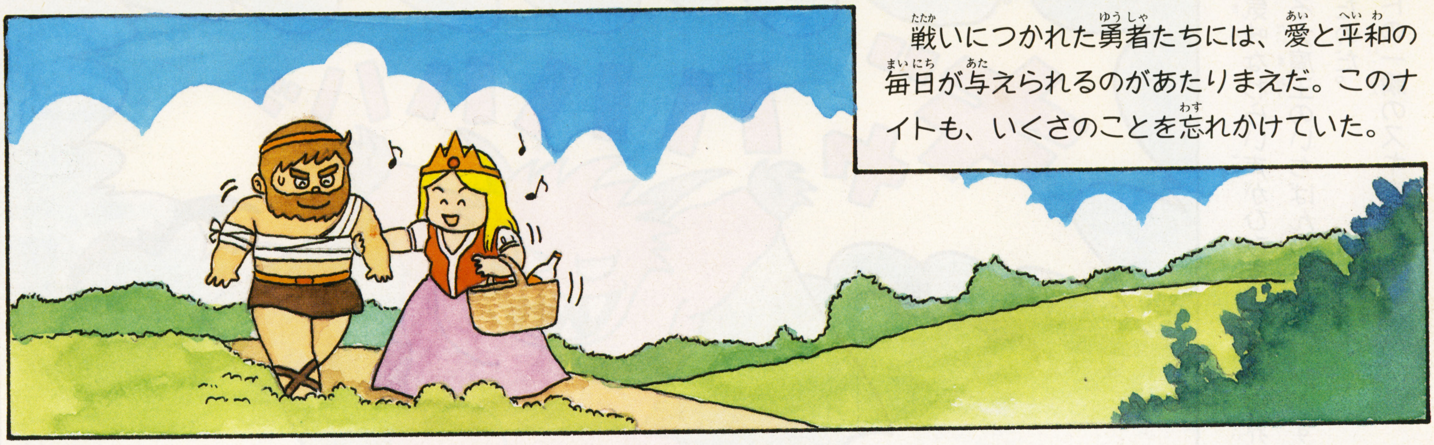


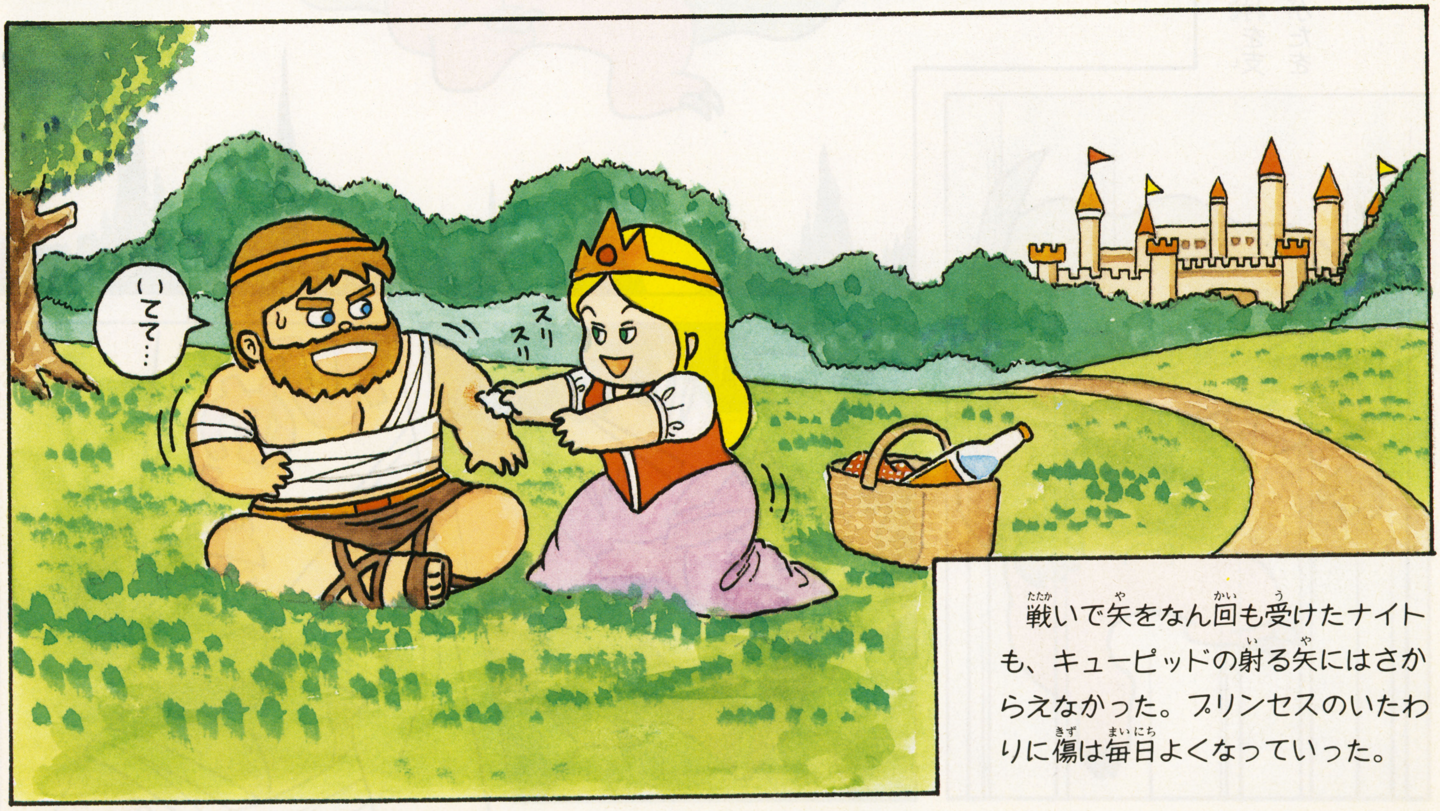

あるところに、小さな村があった。むかしは、花がさき、小鳥が遊ぶ平和な村だったが………。
のどかー
ヒヒ
いつのころからか、不気味な異界のものたちが、すみつくようになってしまった。
ボコッ
しだいに、この村に近づく人もすくなくなってしまった。そして、だれいうともなく、「魔界村」というのが、この村の名まえになった。

この魔界村の近くに、小さな国があった。他国との長い戦争もやっと終わり、ようやく平和な日々がおとずれようとしていた……。



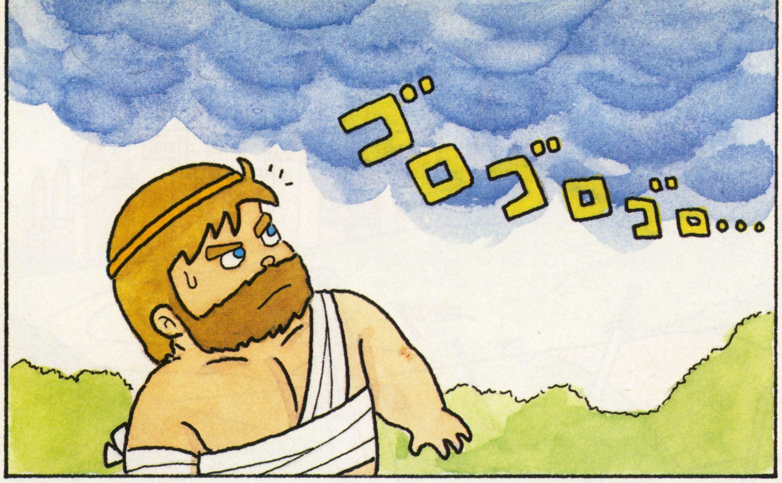
戦いにつかれた勇者たちには、愛と平和の毎日が与えられるのがあたりまえだ。このナイトも、いくさのことを忘れかけていた。

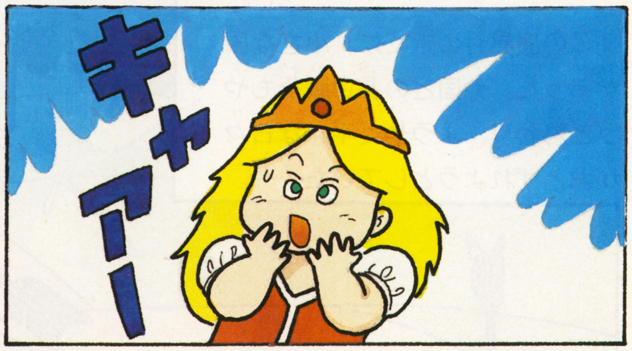




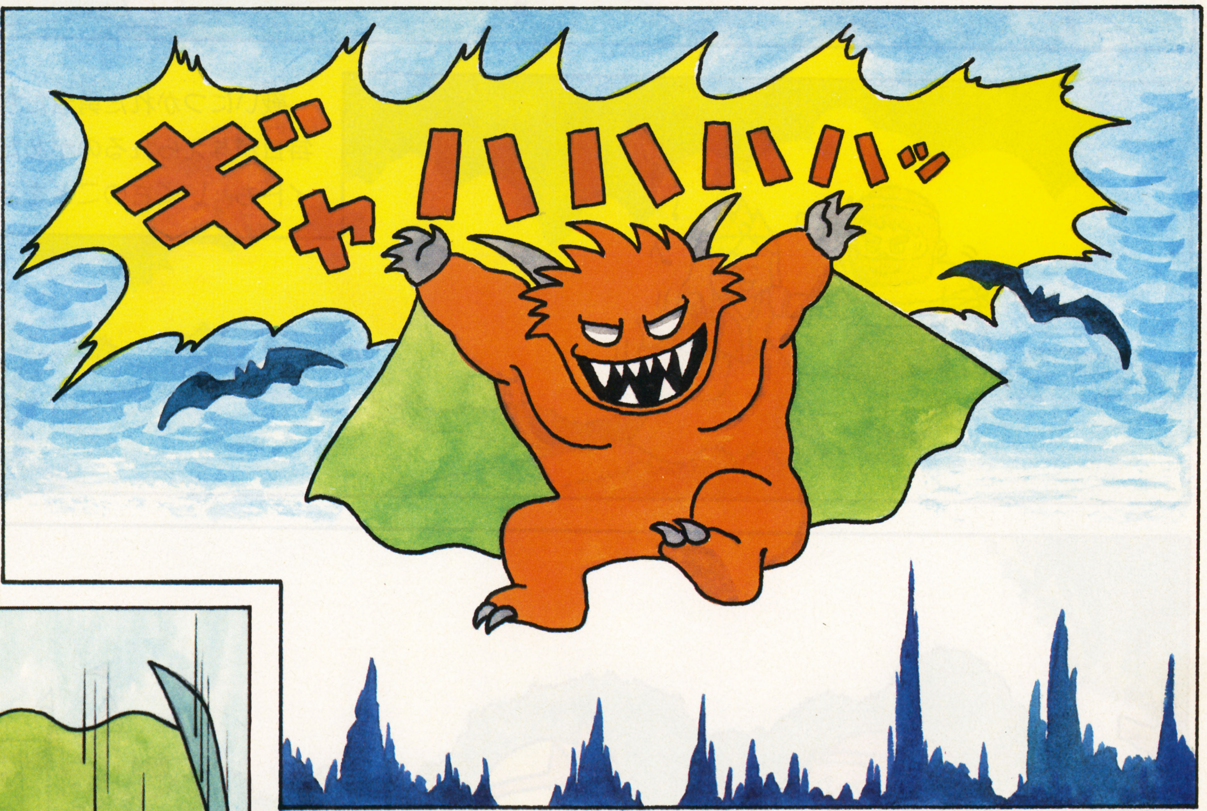
戦いで矢をなん回も受けたナイトも、キューピッドの射る矢にはさからえなかった。プリンセスのいたわりに傷は毎日よくなっていった。

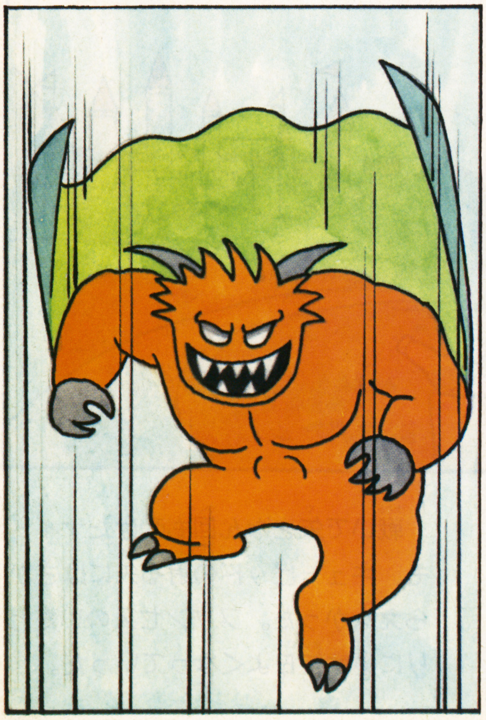
だが、戦士のつかの間の休息をねらっていたかのように、とつぜん、雷が鳴りひびき、あたりはまっくらになってしまった。

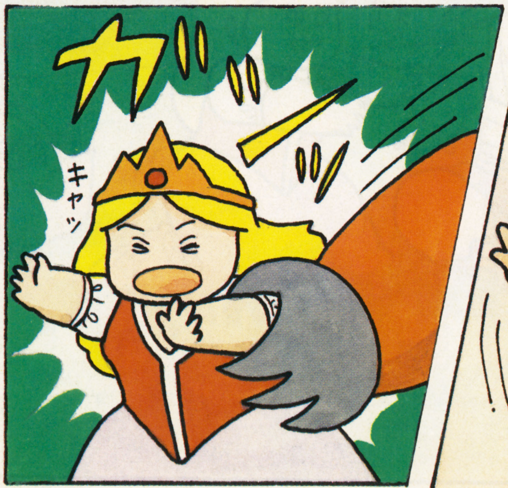




不気味なわらい声がひびき、上空に魔界村を支配する大魔王のいちばんの手下サタンがすがたを現したのだ。
ナイトの一瞬のスキをついて……。

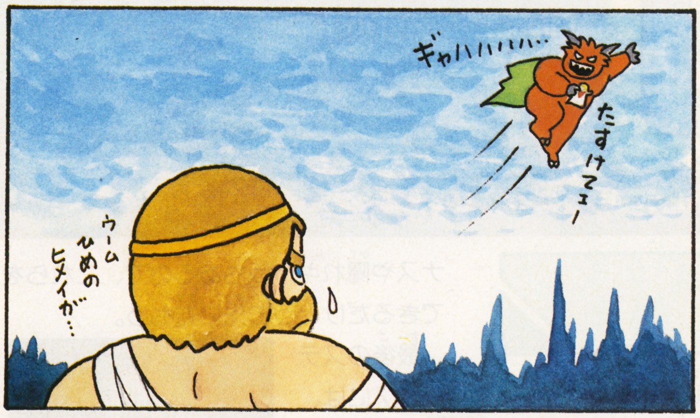


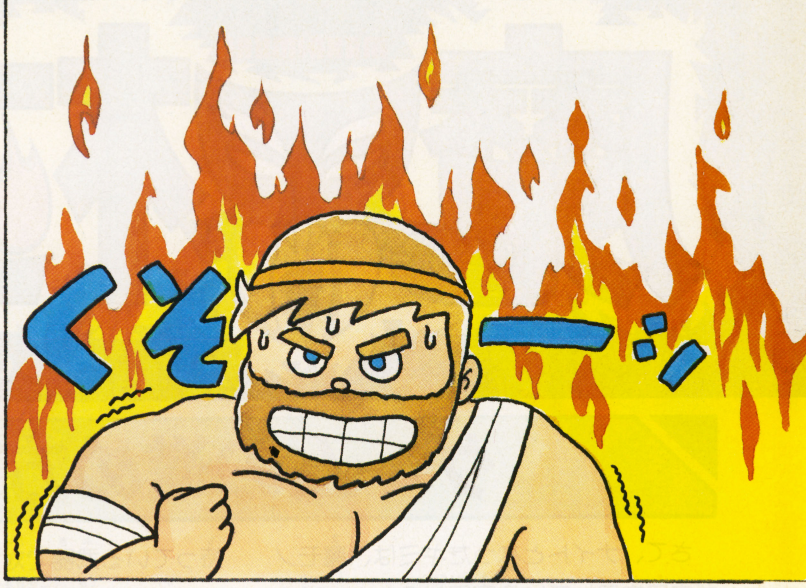


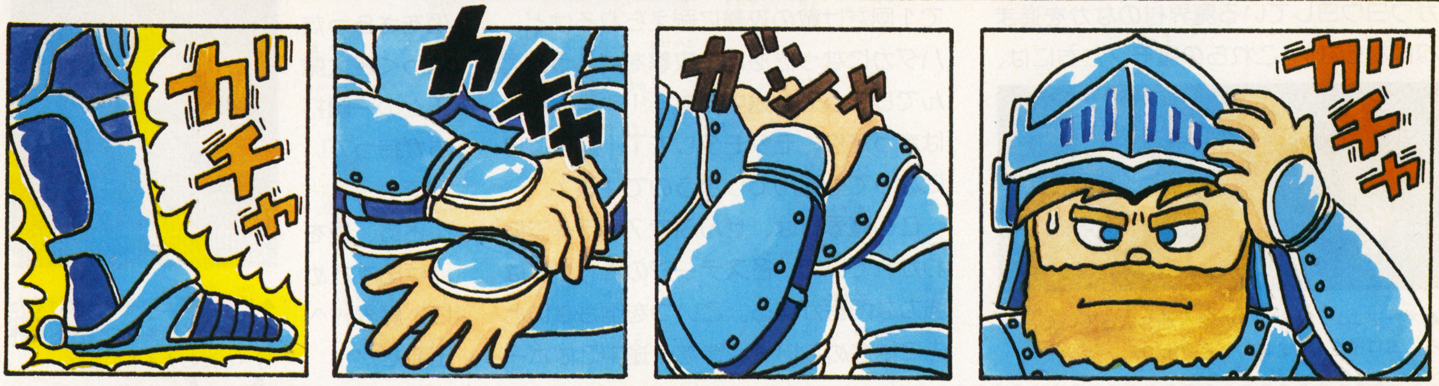


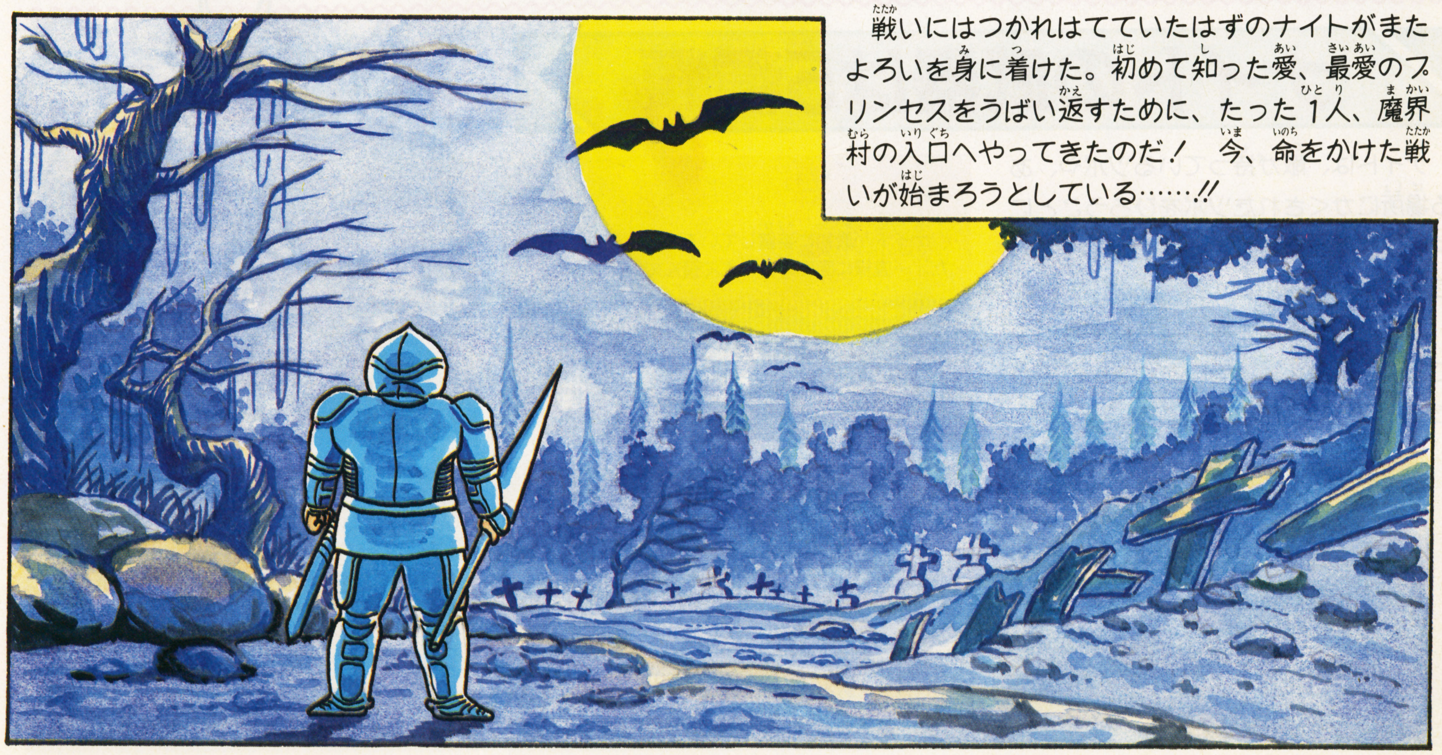


あっという間のできごとだった。サタンはプリンセスをさらうと魔界村をめざしてとびさってしまった。残されたナイトは、怒りに身がもえる思いだった。









戦いにはつかれはてていたはずのナイトがまたよろいを身に着けた。初めて知った愛、最愛のプリンセスをうばい返すために、たった1人、魔界村の入口へやってきたのだ! 今、命をかけた戦いが始まろうとしている……!!

魔界村™

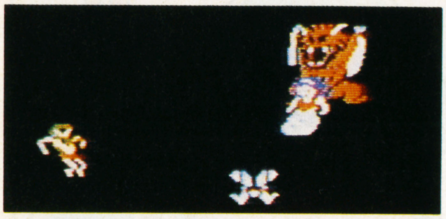
MAKAIMURA

© CAPCOM

大魔王の住む魔城に、姫を連れ去られてしまったナイト。その姫を大魔王の手から救い出すために必要なナイトのアイテム、ボーナス、隠れキャラ、大魔王の手下……さらに魔界村のマップなどをくわしく説明しちゃおう！

ゲームの進め方

さて、ナイトとなったキミは、魔モノがウヨウヨしている魔界村のなかを進まねばならない。これらの魔モノたちには、



▲オープニングでサタンが姫を連れ去っていくところ。ヨロイを着て、助けに向かおう。

持っている武器で対抗しよう！　ヨロイで1回だけ敵の攻撃に耐えられるけど、ハダカになったあと、攻撃をくらうと死んでしまうぞ。途中にある川や落し穴にはまったり、モタモタしてＴＩＭＥＵＰになっても死んでしまうので注意！

この魔界村は、ぜんぶで7ステージにわかれていて、各ステージの終わりには強力な門番がいる。こいつを倒さないと先には進めないぞ。また、途中にはボーナスや隠れキャラもあるので、これらをできるだけとって先に進もう。

最後のステージ7には、姫をさらったにっくき大魔王との一騎打ちが待っているぞ！

さあ、姫を助け出すために、魔界村へ出発だ!!



▲姫を大魔王の手から助けるため、ヨロイに身をつつみ、魔界村へと進むナイトの姿だ。



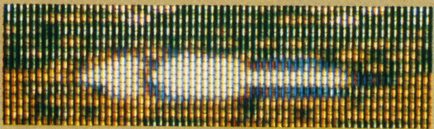
ナイトの武器は5種類

ナイトは、敵が持っているツボや、ある場所にかくされたツボをひろうことにより、武器を持ちかえることができちゃうんだよ。

ただし、武器は1種類しか持てないので、よ〜く考え、場面にあわないと思ったら、取らずに進んでいこう。

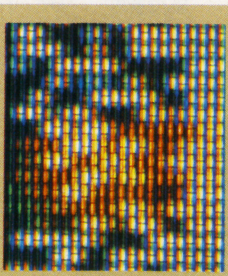
やり

ナイトが最初に装備しているのが、この“やり”だ。一直線に画面のはしまで飛んでいくぞ。



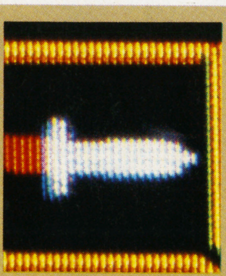
たいまつ

放物線を描いて飛び、地面に落ちてハレツする。ただし、画面中で2つ燃やすと、炎が消えるまでつぎが撃てなくなるので注意！



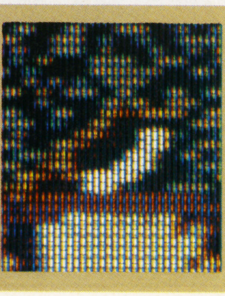
短剣

“やり”よりも飛ぶスピードが速い！　この武器は直線方向の攻撃に有効的で、何発か撃ちこまなければならない敵に出会ったとき使おう。



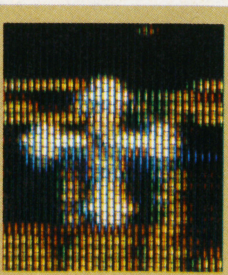
おの

“たいまつ”とおなじ飛び方をするけれど、地面に落ちるまで消えないところが、“たいまつ”とちがう点。その通過線上にある敵を倒すことができるんだ。



十字架

横にまっすぐに飛んでいき、敵の弾も破壊する強力な武器だ。でも、弱点は飛距離が短いこと。後半でこの武器が必要になってくるよ。

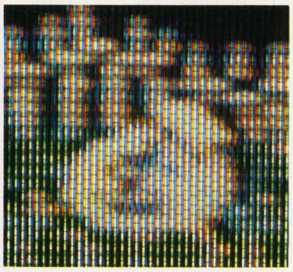


※短剣の写真のみ、アーケード版です。

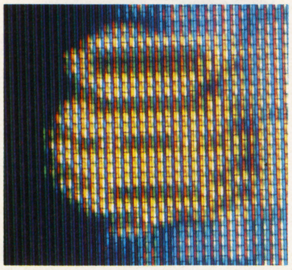
ボーナスキャラもたくさん

いわゆる隠れキャラクターとはべつに〈ボーナスキャラクター〉というのがあるんだ。このボーナスキャラには2種類あって、ひとつは道に落ちている"$袋"、もうひとつは、ツボのなかから出てくる"石兵"たちだ。石兵は最高得点のキングをふくめて、ぜんぶで4種類。この村が魔界村になる前に、住んでいた人たちが魔力で石兵に変えられちゃったのだ。

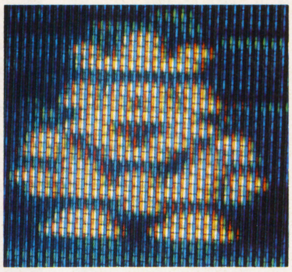
だから、彼らが閉じこめられているツボをとって助けてあげれば、ボーナス点がもらえるっていうワケなんだね。



▲$袋。進んでいく途中にコロコロ落ちている。ひろえば、500点になるぞ。



▲ツボ。このなかに石兵やキング、それに武器や隠れキャラもはいっているんだ。出し方はまだ秘密。



▲キング。ツボに閉じこめられている。助けると10,000点だが、色ちがいには気をつけよう。

これなんだ？



▲ステージの終わりの門番を倒すと、天から門を開ける鍵が落ちてくるぞ。ひろえばOKだ！



◀魔術師の呪文を受けると、数秒間だけカエルになってしまう。無防備なので、逃げの一手だよ。

隠れキャラだって出るゾ

各ステージに3～4個は隠されているけど、その場所はまだ秘密だよ。だって、いま、それを教えちゃったら、楽しみがなくなっちゃうからね。

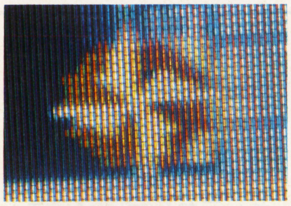
出し方は、ある地点を、〈通る〉、〈ジャンプ〉、〈しゃがむ〉、〈壁を撃つ〉……など、いろいろ。そうするとおなじみのヤシチやヨロイ、1UPのエクステンド、魔術師といったぐあいに、有利なものも不利なものも、つぎつぎに出てくるぞ！



◀ヨロイだ。ハダカになってしまったナイトは、再びこれを身につけられる。出るポイントをおさえておこう。



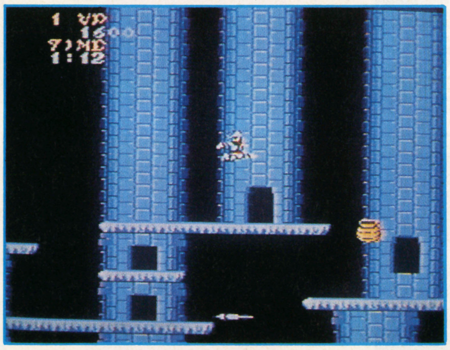
▲エクステンド。これをとると、ナイトが1UPとなる。それだけに、発見しにくいぞ。



▲おなじみのヤシチだ。これをとると5,000点になる。けっこう数があるみたいだよ。



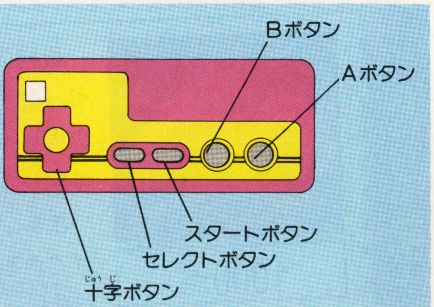
▲魔術師。これが出てくると、数秒間カエルになってしまう呪文を出すので、極力ださないように。



▲ひとつだけ隠れキャラの出る場所を教えちゃおう。それは、ステージ2の氷の城のなかにある！ 写真をよ～くみて、どこにあるか自分で探してみてくれ。

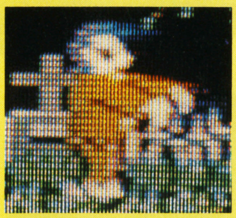
コントローラーの使い方

十字ボタンでナイトを上下左右に動かすことができる。このとき、下ボタンでのナイトの動きは通常"しゃがみ"となる。Aボタンでジャンプ、Bボタンで武器を投げる。



魔界村 敵キャラ

ゾンビー

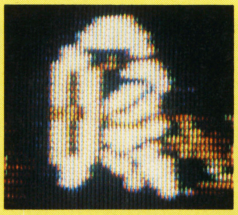


200点

いちばん初めに現れる敵がこいつだ。土のなかから現れて、ナイトに近づいてきて、そのまま土のなかにもどる。

でも、このゾンビーは、弾を撃たないので、そんなにはおそれることはないぞ。

フライングナイト

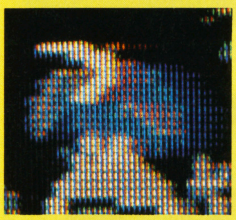


100点

上下に波形飛行をしながら飛んでくる。こいつの手にしているタテがくせもので、こちらの前からの攻撃をこのタテで防いでしまうのだ。

とにかく、動きを見切って、前に進むこと！

カラス

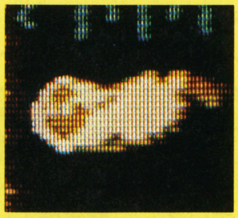


100点

墓石の上などに止まっていて、ナイトに向ってフラフラと飛んでくる。

こういうブキミなヤツには近づかないほうがよろしい。止まっているうちに、撃ち倒すようにしよう！

ウッディピッグ



100点

突然、空中に出現して、ネギでできたやりをタテやヨコに投げながら、フワフワ飛びまわる。

こいつが上から攻撃してきたときは、とくに注意をはらうことが必要だ。

グリーンモンスター

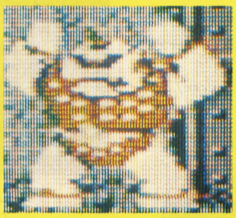


100点

こいつは、大きな口を開けたときに弾を撃ってくるから気をつけようね。

自由に動きまわれない固定キャラなんだけど、ほっておくと、しつこく攻撃をしかけてくるから要注意だ。

一角獣



2000点

ステージ1の終わりで門番などをしている強敵！

弾をときどき撃ちながら、大小のジャンプをくり返してナイトにせまってくるぞ。

倒すには弾を10発くらわせればOKだ。

レッドアリーマー

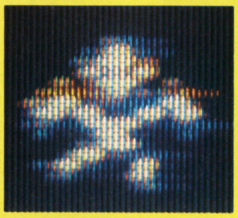


1000点

最初の強敵だぞ！　とにかく、動きが速く、プレイヤーの弾をかわしたりするナマイキなヤツだ。

まぁ、3～4発で倒すことができるけど、ほっとくと白くなり、よけい強くなる。

ブルーキラー



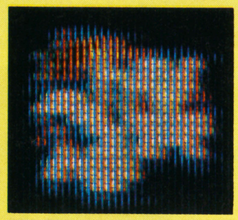
100点

柱の穴などから現れ、空中に停止したあと、ナイトめがけて飛んでくる。

不意うちをくらうとあぶないけれど、こいつの動きは、わりと単調。よ～く見ていれば、カンタンに倒せちゃう。

ラクター大図鑑

プチデビル



100点

建物の窓などから地面におりてきて、ナイトめがけて走ってくるモンスターだ。

プチデビル＝小悪魔の名前どおり、小さくて、そのぶん動きが素早いのが特徴。倒しにくいかも……。

ドラゴン



頭1000点　体200点

頭部と８つの体によってできている。空中を飛びまわり、口から火の玉をはく強敵だ。

こいつの頭の部分を８発撃つと倒すことができるけど、むずかしい。体から倒したほうが、いいかもね。

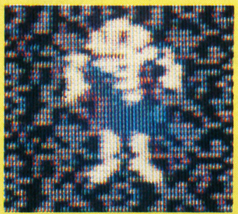
大男



2000点

館の番人で、ヨコや下に弾を投げてくる。でも、そんなにこわがることはないよ。体のデカイのに比例して(?)、動きがトロイのだ。投げてくる弾にさえ気をつけていればいいだろう。10発で倒せる。

スケルトン

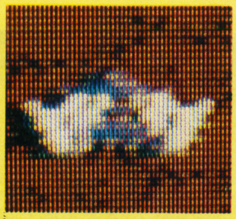


100点

初めは頭だけがヒョッコリ道にあるが、近づくと全身を現し、ピョンピョンはねながら向ってくる、うすっ気味のわるいやつだ。

頭だけのときは動かないから、しゃがみ撃ちで倒せ！

コウモリ



100点

天井から降りてきて、ナイトのいるあたりをフラフラと飛びまわる。

弾は撃ってこないので、それほどのこわさはないけど、大量にいる場合が多く、ち〜とばかり、うっとおしい。

サタン



3000点

姫をさらっていった大魔王のいちばんの手下だ。動きが素早く、羽根を閉じているときには、攻撃することができないのだ。

羽根を広げたときをみはからって、８発撃ちこもう。

タワーモンスター

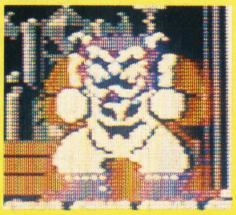


300点

上下の顔から、大きな丸い弾を撃ってくる。赤くなったとき、各４発撃ちこむと倒すことができるんだ。

この上下というのが、少しめんどうかもしれないけど、ようは、慣れるしかない!?

大魔王



一周目 10000点　二周目 20000点

最強最大の敵だ！　上下の口から弾を撃ってくる。動きの早さは、それほどでもないが、十字架でなければ倒すことができない。

さらに、上のほうの顔に10発当てないと倒れないのだ。

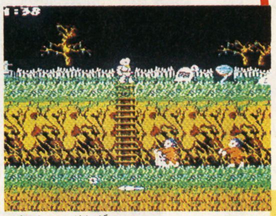


魔界村ステージ別



ステージ1

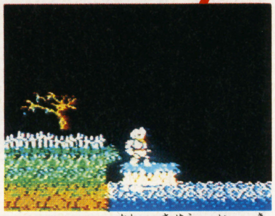
オープニングは、姫が連れ去られるところからだ。最初に、遠くの山に城みたいな建物が見えるだろう。そこに魔王が住んでいるんだぞ。このステージには、ほとんどの基本パターンがあるので、ここをクリアすれば、あとは応用だけ。でも、それだけにむずかしさもあるのだ。



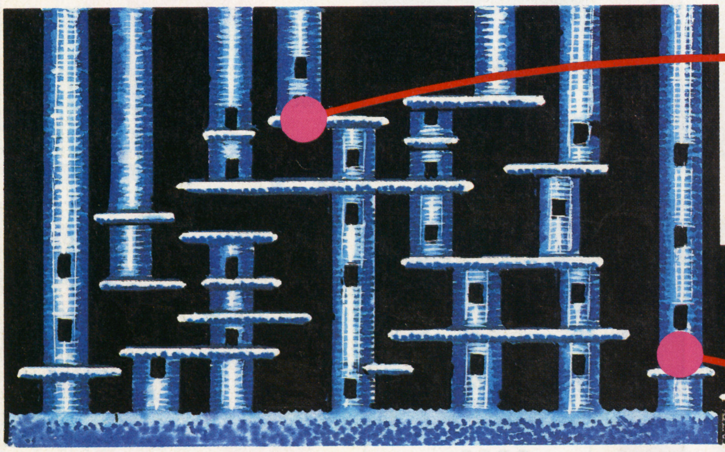
▲最初の墓場はゾンビーがウヨウヨしているがこいつらはまったく問題にならないだろう。でも、グリーンモンスターには気をつけよう。上にのぼってゆくのは自由だけど、上はむずかしい。いっきに下を通過するテも。

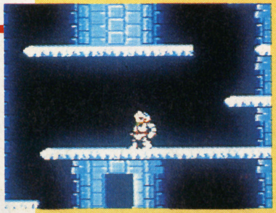


▲最初の強敵、レッドアリーマーがこのへんに現れる。だいたいこのへんでまずやられるだろうけど、戦っているうちにジャンプ撃ちのコツをつかんでしまえるので、あとはカンタンに通ることができるだろう。



▲ここには、川を左右に行き来している浮き島がある。タイミングよくジャンプしてのろう。落っこちないようにネ。このあともよくでてくるので飛びうつるタイミングをしっかりとつかんでおこう。





◀氷の館のシーンだ。ブルーキラーなどの巣になっているんだね。でも、こいつらはほとんど気にしなくても進んでいけるだろう。
上には、ヤシチのでる隠れキャラポイントもあるので、チャレンジしてみようぜ！





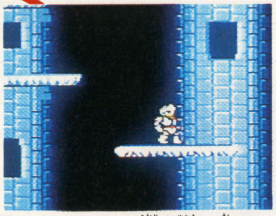
ステージ2

このステージの背景は、まだ平和だったころの建物がつづくルートだ。

いまでは、その建物のなかに、小悪魔たちが巣を作っているのだ。しかし、そんな建物のなかを進まざるをえない場合もあるわけだから、上下左右にひんぱんに動かなくちゃならないぞ。

それに、ブービートラップなどのワナもいっぱいだ。どうしても、なかを進んでいかなければならないときは、自分なりのルートマップを作っておこう！

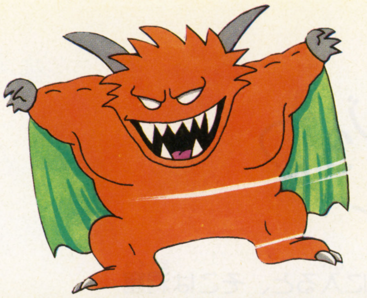
そうでもしないと、先に進むのは、かなりむずかしいだろう。ち密な作戦を立ててこそ、勝機があるのだ。ただ突進するだけでは、敵の思うツボだぜい。

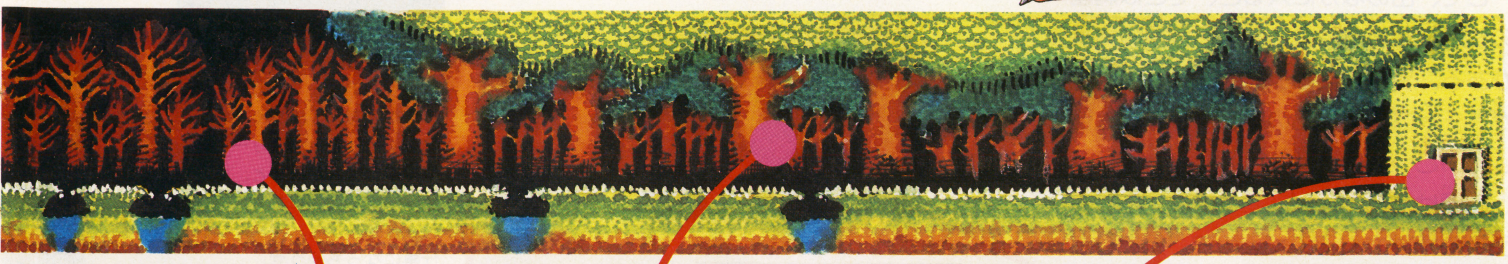


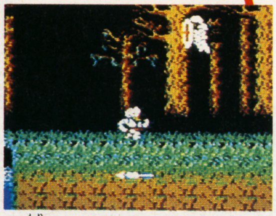
▲さあ、これで氷の館も終わりだな、と最後の床に飛びのったとたん、急に高速落下をして、そのまま落ちてしまうというワナがここにある！　タイミングよくジャンプして進もう。

攻略法

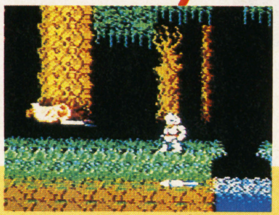
魔界村は、ステージの展開を頭にたたきこんでおくと便利だぞ。マップ付で攻略法をキミだけに教えちゃおう!!



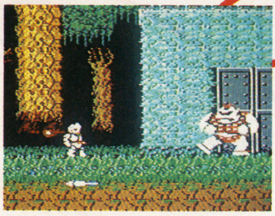




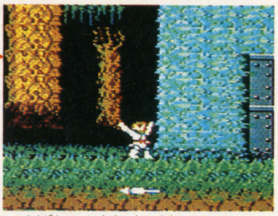
▲森のなかへとくると、いきなりフライングナイトがやってくる。前方からの攻撃はきかないので、飛ぶルートをよくみてやりすごすのが上策だろう。得点をかせぐ人は、後ろから攻撃して倒せばいい。



▲ウッディピッグの登場だ。空中に突然、現れて攻撃してくる。横からの攻撃だけでなく、上からも攻撃してくるので注意が必要だ。ジャンプ撃ちで早めに倒しておかないと、後悔することになっちゃうぞ。

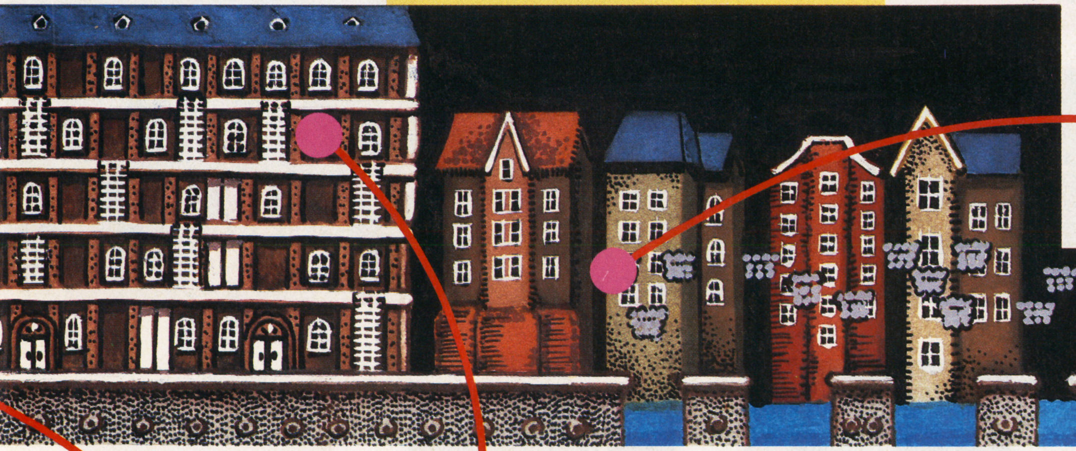


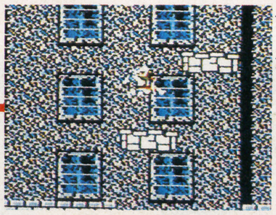
▲さて、いよいよステージ1の最後の敵、一角獣との戦いだ。10発撃ち込まなければ倒せないので、あせらずにいこう。弾をよく出してくるのであまり間合いをつめずに、根気よく撃てば倒せるだろう。



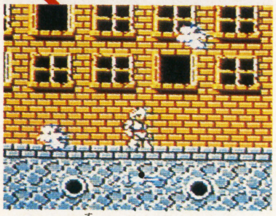
▲門番の一角獣を倒してしまうと、天から鍵が落ちてくるぞ。この鍵は、門を開けるために、ぜったいに必要なものだ。

さっそく、その鍵をひろって、つぎのステージへ進もう！　なにが待っているのか、楽しみっ。

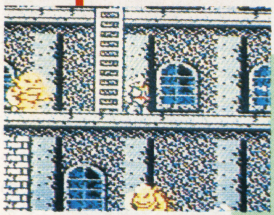




◀通路が上下しているシーンだ。ジャンプの連続で進もう。敵キャラがでてきたら、ステップにのる前に倒しておかないと、やられてしまうぞ！



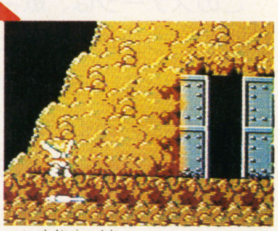
▲だれも住まないゴーストタウン街だ。2つ目の建物の窓からプチデビルが襲ってくるが、高速で降りてきて地面を歩いたあと、また飛んでいくというパターンさえつかめば楽勝だ。



▲さて、ちょっとめんどくさい大男の住む館にやってきた。ここは、ルートが決まっているので、マップをよく見ながら進もう。大男の動きはトロイ。弾に気をつければスンナリ進める。



▲ステージ2のラストには、一角獣が2匹いる。1匹目が画面に現れたら、まずそいつを倒してから2匹目に進もう。先を急ぐと、2匹同時に相手しなければならなくなるぞ。



▲一角獣を倒しちゃうとまた、鍵が降ってくるので、門をあけよう。地上はここが最後で、つぎからはいよいよ大魔王の住む山のなかへと、進んでいくことになるというわけだ。

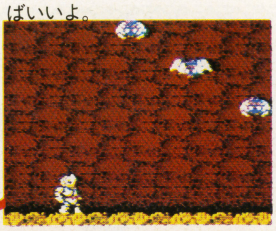


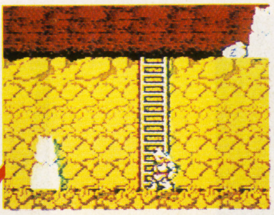
ステージ3

さて、山のなかに入ると、そこは洞窟のシーンだった。ここは、2種類の背景がある。まず最初のシーンは、こまいのがゴチャゴチャいるので、パッパッと倒していこう。

問題はそのつぎだ。ここには、中級クラスの敵ばかりでてくるので、気をひきしめて進まないと、すぐにやられてしまうぞ。ダーッとかけぬける戦法もあるんだけど、あまりおすすめできない。敵の数は少ないので、ひとつひとつ確実に倒していくほうがいいかも。

▼ここには、天井いっぱいにコウモリがいて、それだけでビックリしちゃう。でも、こいつらは、べつにたいしたことはないので、安心して先に進んでいけばいいよ。



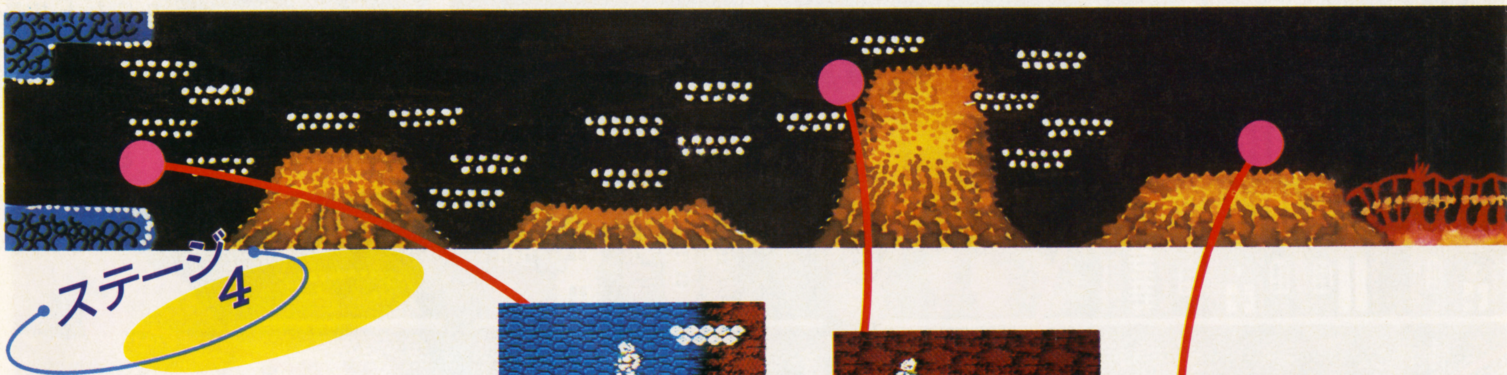


◀ここで、うっとうしいのがタワーモンスターと魔術師だ。タワーモンスターを早めに倒しておかないと、魔術師の攻撃を受け、カエルになってしまうぞ。



▲レッドアリーマーとウッディピッグの複合攻撃をくらうという難所だ。レッドアリーマーを早く倒しておかないと、両者を相手にすることになり、これは、ちっとばっかし、ホネが折れる仕事になっちゃうぜ。

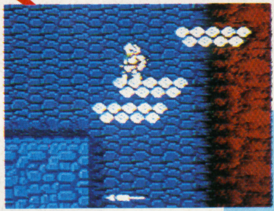




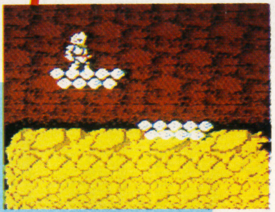
ステージ4

このステージは、敵キャラの数が少ないので、ラクだといえばラク。でも、そのぶん、いろいろとしかけのたぐいのモノがいっぱいあるのだ。

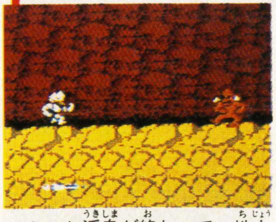
最初は、とまどいがあるかもしれないけれど、動きなどにパターンがあるので、早めになれてしまおう。そうすれば、ここは、そのまま走りぬけることだって可能だぜ。それが、いちばん確実で、手っとりばやい方法なんだからね。



▲浮島がいっぱいのシーン。当然、落っこちれば死んでしまう。早めにパターンを作ってしまおう。ヨコからくる浮島に押されて落っこちる、なんてこともあるので、ポンポンとすばやく渡り歩こうね。



▲動きが不連続なものもあるので注意しよう。敵はほとんどでてこないので、渡り歩くことのみに集中だ。なれればこっちのもの。ピョンピョンと飛び去ることだって、カンタンにできちゃうんだぜ～！



▲やっと浮島が終わって、地上についたと思ったら、またまたレッドアリーマーの登場だ。こいつには、何回会ってもイヤだね。だけど、この先もやんなるほど出現してくる。早めに自分なりの必勝法を作っておこう。



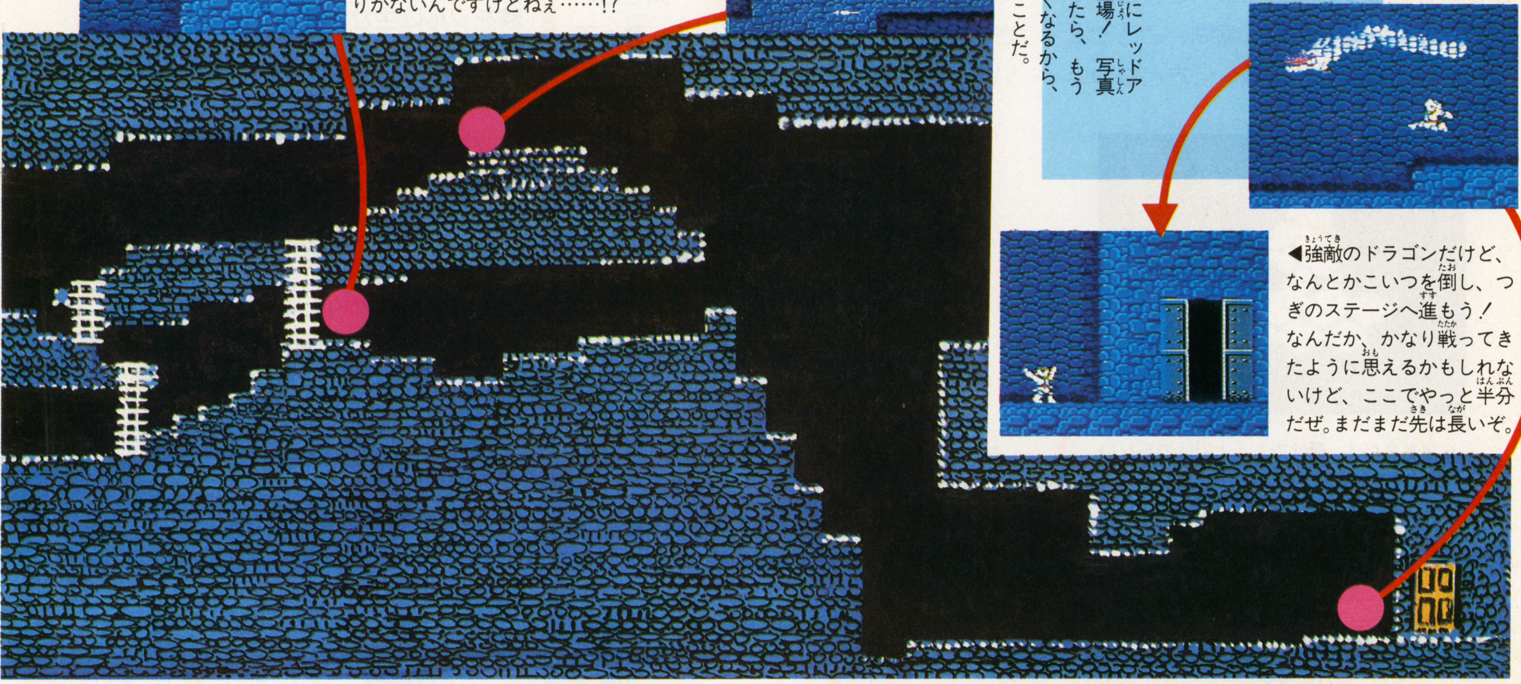
◀ウデに自信のあるっていう人なら、ハシゴをつたって上へ。そんなことはとんでもな～い！ という人は、そのまま、つっぱしっていこう！ まっ、どっちを選ぶにしても、むずかしいのには、かわりがないんですけどねぇ……!?



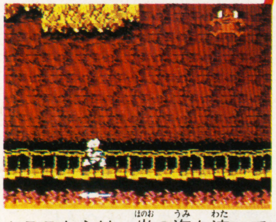
◀なんと、ここまでにレッドアリーマーが3匹も登場！ 写真のように3匹たまったら、もうダメ。ほっとくと強くなるから、一匹ずつ倒していくことだ。

▼ここの門番はドラゴンだ。こいつは頭部に8発撃ち込まないと倒せないやっかいもの。じゃまな長い胴体を撃ってからのほうが倒しやすい。縦横無尽に動き、火の玉をはくので注意。

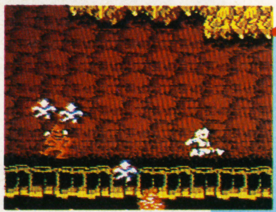
◀強敵のドラゴンだけど、なんとかこいつを倒し、つぎのステージへ進もう！ なんだか、かなり戦ってきたように思えるかもしれないけど、ここでやっと半分だぜ。まだまだ先は長いぞ。



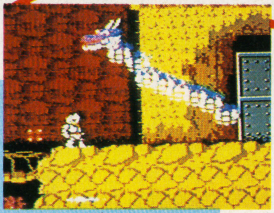




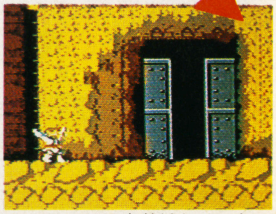
▲ここからは、炎の海を渡っていくことになる。下から炎がわきでてくるし、ブルーキラーもでてくるので大変そうだけど、ここは相手にしないで、そのまままつっぱしっていけば、ナンてことはないのだ。



▲またまた、そのうえ、またがつくレッドアリーマーの登場です。ウヘェ～、もうカンベンしてよ！ といいたくなっちゃうけど、ここのは、前のにくらべるとカンタンに倒せるだろう。前のにくらべると、だよ。



▲さ～て、終わりはドラゴンだ。ステージ3と同じ感覚で戦えるので、とくには問題がないだろう。えっ!?戦い方を忘れた？ え～い、オロカモノ！ 接近せずに、頭だけにして戦えばＯＫじゃないの。思い出した？

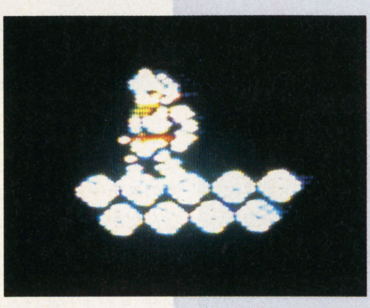


▲ステージ2よりはちょっとてこずるかもしれないけど、無事にやっつけて、カギを手に入れる。さあ、いよいよステージ5へ。姫の待つステージ7まであと2つ。気合いを入れてガンバロウ!!

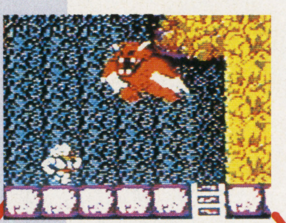
ステージ5

このステージからは、中級以上の敵がひしめきあっているところへと、進んでいかなければならない。実は、ここでようやく敵の本拠地“魔城”にたどりついたのだ。ということは、これまでの苦労は、ただの小手しらべ!? もう思わず、シエ～！と叫びたくなっちゃうね。

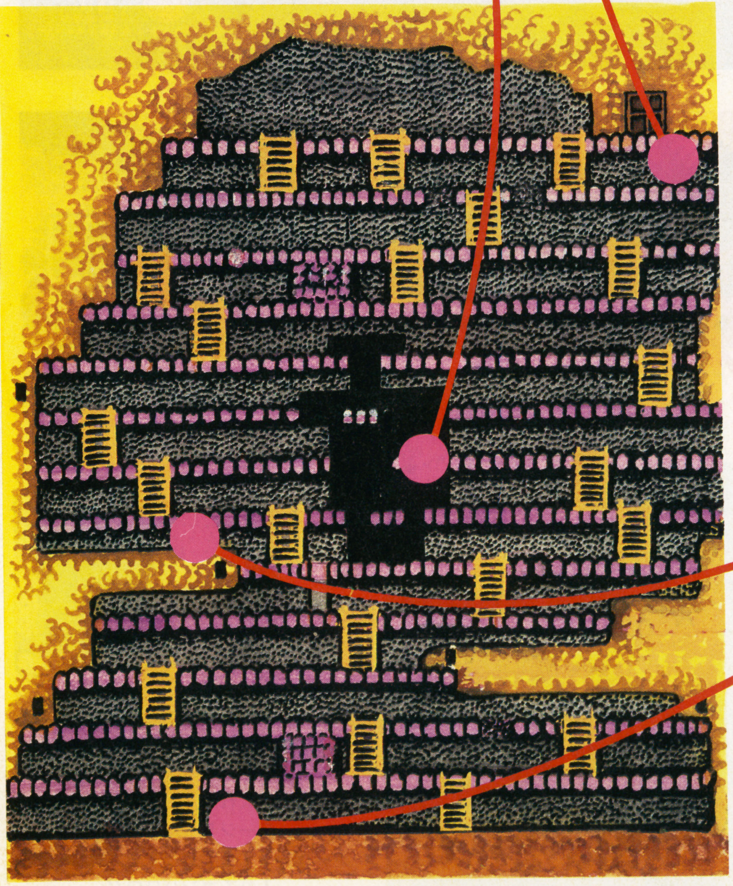
でも、ここに姫が捕われているのだ。その姫まで、あともう少し！ 気をおとさずに、ドンドン姫をめざして、登っていこうじゃありませんか。



▲浮き島だ！ 最低でも、１回はのらないといけないイジワル島。大男は、ひきょうにも、そのままズンズン進んでくるから、要注意だ。両側にはさまれないように、気をつけようぜ。



▲さあ、ラストは姫をさらっていったサタンだ。こいつは他のヤツとは、強さがダンチなんだぜ。それから、武器は十字架にしてあるかな？ してないと、あとでタイヘンなことになっちゃうんだよぉ～！

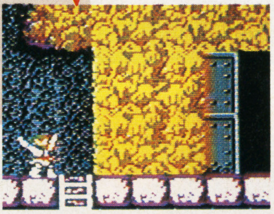


ステージ6

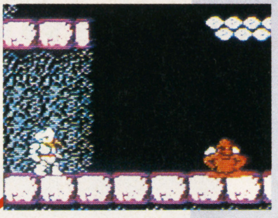
このステージは、いままでの戦いの経験をフルに生かさなければならない“究極”のステージなのだ。

なんたって、小者でさえ、ガイコツ、ウッディピッグ、大男に大量のレッドアリーマーだもんね。これだけでもイヤになるのに、さらに一角獣が2匹とドラゴン1匹、それになんと、サタンが2匹と門番役の敵ばかり。

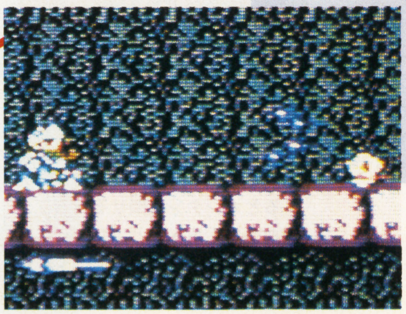
このように、絶望的なステージではあるけれど、あきらめてはダメ。次のステージでは、捕われの姫がキミの助けを待っている。もう少しだからガンバロウ！



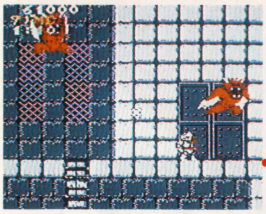
▶ヤレヤレ、やっとこさ、5ステージが終わったぜ～。ここでチェックをしよう。ちゃんと武器を十字架に持ちかえたかな？ ナヌッ、まだだって!? キミはまだ修業がたらんぞ。まっ、とにかく、あと一歩。ガンバだ！



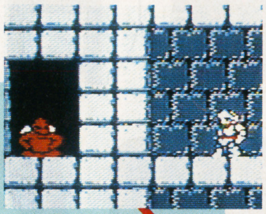
◀ここらへんから、大男がウヨウヨしてくるが、キミのウデならだいじょうぶ。パッパッと倒せちゃうはずだ。ただし、気を抜いてはいけない。上からも撃ってくるし、ほれっ、レッドアリーマーもいるぞ！



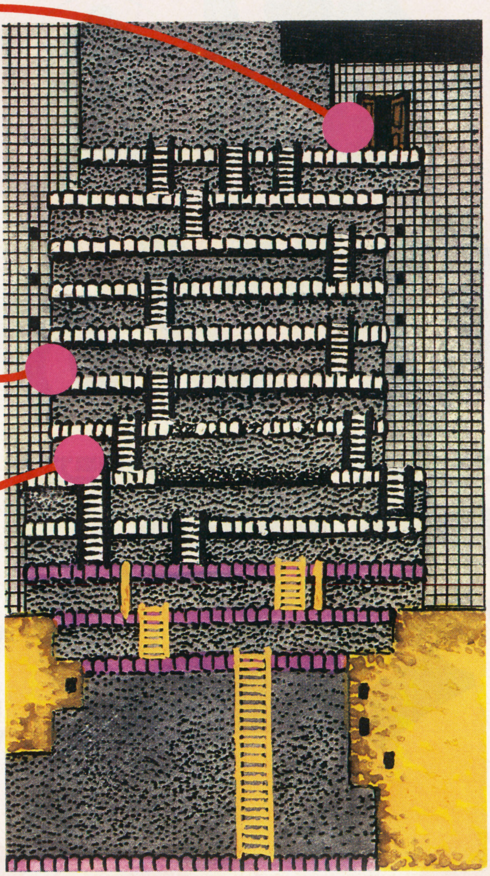
◀そこいらへんに、ころがっているのがガイコツ。不用意に近づいたりすると、いきなり胴体を出して、ピョンピョンとびはねながら襲ってくる。強くはないけど、めんどくさいので、頭だけのときを狙って倒しておこう。

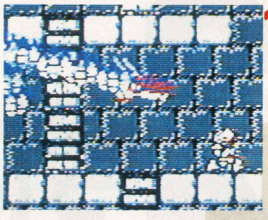


◀ここまでやっとたどりついた、という思いを無残に打ち砕くサタン2匹。なんたって大魔王の直前まできたのだ。攻撃がキビシイのは当然ね。しかし、十字架を持たずに倒しても、不幸なことが起こるだけなので注意！



▼ここへたどりつくと、ほとんど、カンベンしてよーの世界へ行ってしまい、現実逃避してしまいそうになる。必勝法などは考えもつかないところだ。セコく、スクロール消しをしながら、ひとつひとつ倒すしかない!?

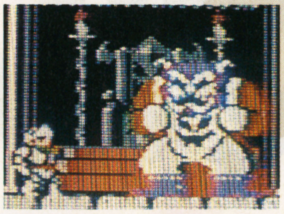


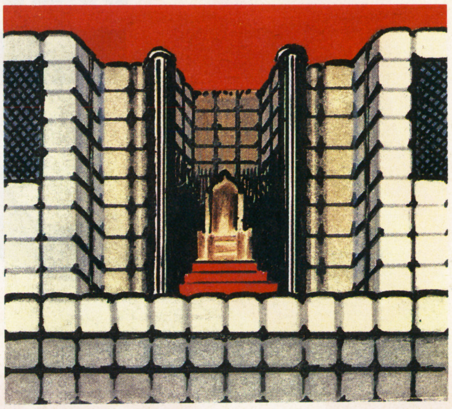


▲ドラゴンだ。しかし、いままでとは、ちょっと勝手がちがう。なんたって、下からも攻撃されるようになるからだ。ここでは走り去る、なんて甘い手はきかない。勝負をするしかないのだ。

ステージ7

ここまでで、精魂使いはたしているだろうけど、リキを入れて大魔王の頭に10発ブチこもう。そうすれば念願の姫救出……にはならない。実は、この大魔王ニセモノで、つぎの2周目に本物がいるんだ。姫はまだまだ遠かったりして……。





開発秘話

カプコン開発部の藤原さんに話を聞いてみたよ。いちばん苦労したのは、やはりグラフィック。なにしろ、アーケード版がすごくいいので、ファミコンの容量やグラフィックに使える色の少なさを考えると、どうしても劣ってしまうことになるのだ。しかし、ゲームを見ればわかるとおり、これはファミコンの限界に挑戦したといってもいいほど、すばらしい出来になっている。

ほんとうに、このキャラの多さとグラフィック、背景、スクロールなどには苦労したらしい。それだけに、他には負けない自信もあるんだって。

このときは、まだ完成バージョンではなかったので、ラストができあがっていなかったのだが、アーケード版とは、少し変えるかもしれないというから楽しみ！　これ以降のソフトにも期待しようね。



ファミリーコンピュータゲームマガジン
マルカツ
勝ファミコン は、月2回発行です

定価290円

毎月第2・第4金曜日は マルカツの日!!

ファミリーコンピュータ™ ゲームマガジン

ファミコン、ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

マルカツ 勝ファミコン 第2号は

5月23日金発売

これが史上最強の必勝テクニックだ **魔界村**

最新ウラ勝テクもバシバシ紹介

グラディウス/ドラゴンクエスト
謎の村雨城/秘新製品もぞくぞく





全キャラ紹介 グラディウス

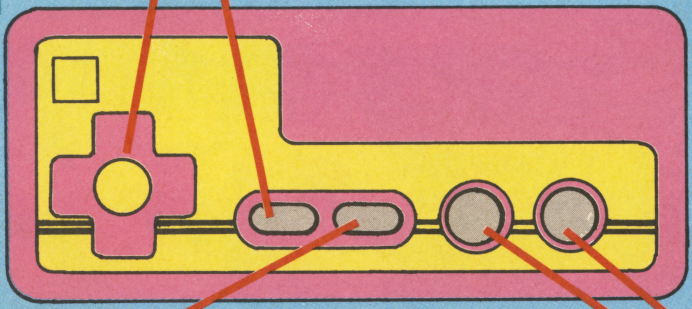
特選スクープ!!

1985年・アーケードゲームのベスト1と言っても過言ではない「グラディウス」。ついにファミコン版になって登場するぞ！
抜群のストーリーとサウンドに乗って、キミはいま超次元空間へ飛び立つのだ！！

あそびかた

ゲームセンターで大ヒットした「グラディウス」を、早くファミコンでプレイしたい、という人は多かっただろう。知らなかった人は、その過激さにびっくりするはずだ。

ゲームは１周７面構成。敵要塞「ゼロス」を目ざして、火山→ストーンヘンジ→モアイ→逆火山→触手→細胞の各ステージをクリアしていこう。ステージの最後には「ビッグコア」が待ちうけている。最終目標は「バイオコンピュータ」だ！



十字ボタン 自機（ビッグバイパー）を８方向に移動させる。

セレクトボタン プレイヤーモード（１Ｐ／２Ｐ）を選択する。

スタートボタン
①ゲームスタートさせる。
②ゲームを一時中断させる。

Ｂボタン
ビッグバイパーのパワーアップに使用する。

Ａボタン
ビーム・レーザー・ミサイルの発射に使用する。

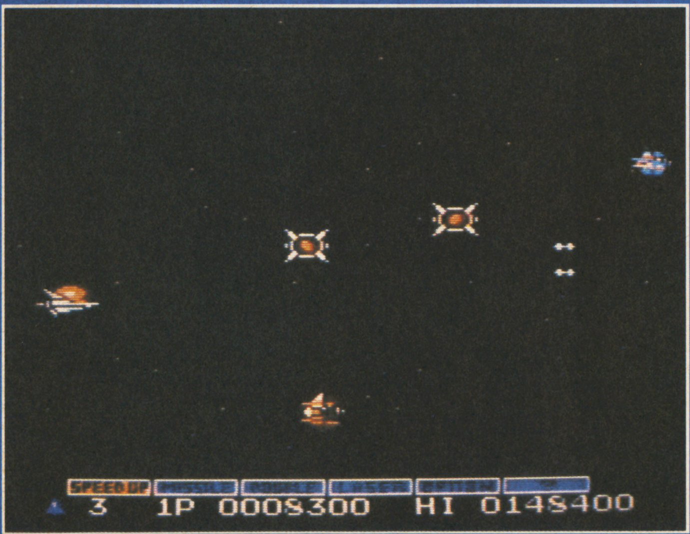
パワーアップの方法

「グラディウス」の必勝ポイントは、やはりパワーアップ！　これっきゃない。とにかくカプセルを取りまくって、どんどん先に進んでいこう。

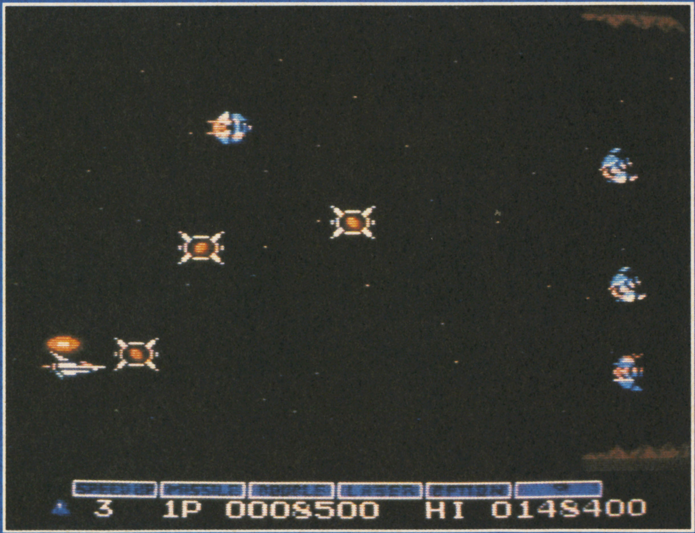
ゲームがはじまったときのマイキャラ(ビッグバイパー)は、とにかく弱小キャラ。そこでパワーアップさせて、どんどん進んでいこうという話になるワケ。

赤色の敵を倒すと、エネルギーカプセルが現れる。これを１つ取るごとに、画面下のゲージランプが１つずつ移動していくんだ。６種類あるから、必要なメニューが点灯したところでＢボタンを押して、パワーアップだ！

なお１回やられると、装備はすべてなくなってしまうので要注意！！



▲赤色の敵が飛んできた。こいつを逃がさず撃って、エネルギーカプセルを！



▲ただ取ればいいワケではない。パワーアップのタイミングをよく考えてね。

SPEED UP	MISSILE	DOUBLE	LASER	OPTION	?

1 SPEED UP スピードアップ

パワーアップの左端のメニューがこれ。敵やその弾をかわすには絶対必要なのだ。

ツインビーと同じく、10段階以上までのアップが可能だが、あまりスピードをあげすぎると、勢い余って岩山にぶつかってしまうことが多いから2〜3段階くらいにとどめておいたほうがいいよ。



2 MISSILE ミサイル

画面下方にミサイルが落とせるようになる。

最初は下に向かって落ちてゆき、地上に着くとそのまま地面をはい、画面の右へ向かっていく。途中敵や障害物に当ると、そこで消滅（こわせるものは破壊する）。

アーケード版はミサイルボタンが別にあったんだけど、こちらは共用だ。

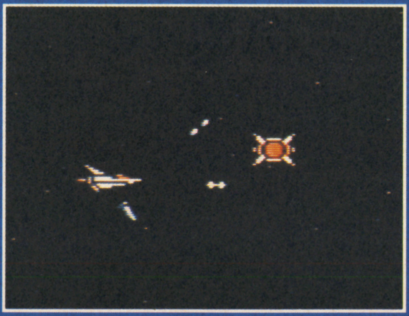


3 DOUBLE ダブル

正面と斜め上方に向かってビームが発射できるようになる。

ただし撃った方向のビームがそれぞれ画面中から消えないと、次のビームが発射できない。つまり連射機能がないワケで、そのぶんじれったいとも言える。

攻撃の過激な先のシーンでは、利用価値があまりない、かもしれないよ（レーザー併用不可）。



4 LASER レーザー

前方直線方向に向かって、強力なレーザーが撃てるようになる。（ダブルとの併用はできない）

アーケード版では、画面いっぱいにきれいな直線が一文字を描いていたが、こちらはご覧のとおりの小間切れレーザー。

しかし威力はスゴイ！ダブルよりむしろこちらを標準装備にしたい。

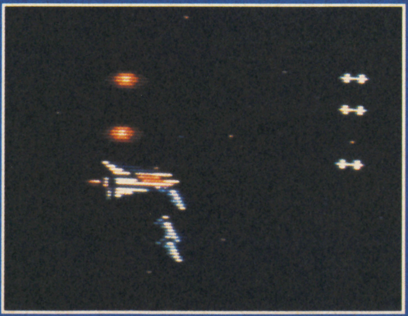


5 OPTION オプション

ビッグバイパーの分身。マイシップとまったく同じ機能を発揮してくれて、パワーアップによりダブル・レーザー・ミサイルも発射できる。

２つまで装着できて、マイシップがやられないかぎりその周では決していなくならない。

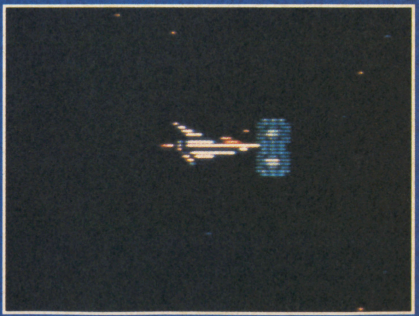
スピードアップを取ることで、フォーメーションの広がりが向上！



6 ?・・・・・・・（バリア）

正確に言うと「前方バリア」。前方からの敵の弾を防御することができるが、弾をくらったり障害物に接触するとダメージを受け、一定値のダメージで消滅する。

ただあとの方ではこの「バリアのはりかえ」のテクがツインビーと同様に重要になってくるので、フル装備のあとはゲージを?に合わせておこう！



ステージ別攻略法

超感覚スペースゲーム「グラディウス」には、不気味な、それでいて幻想的な７つのステージがある。それぞれにアクの強い面ぞろいでかなりハードだけど、装備とウデで突破しよーぜ！

Stage1 火山

敵要塞に向けての第１歩・スタートである。

最初は真ん中に静止していて、ファンの編隊を迎え撃とう。これでカプセルが手に入るから、手早くパワーアップできるぞ。

スピードアップ→オプション→ミサイルという具合に（これは一例）攻撃のレパートリーをまずふやしたいね。

ステージ終了時の装備は、スピード２段・オプション×２・ミサイル・レーザーがベストパターン。連射に自信のある人は、火山の左側につけて、岩を撃って点カセをやっちゃおう。







Stage2 ストーンヘンジ

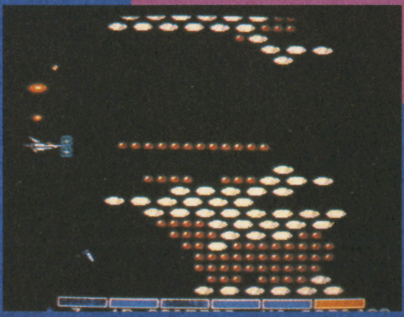
前のステージと比べて、少し敵の弾の数が多くなっているかもしれない。早めにバリアを取って、フル装備にもっていくことだ。

ストーンヘンジはステージ１と違い、障害だらけの面。上下に移動して勢いあまって岩盤に激突！　なんていうことのないよう、注意してほしい。ディー０１はあちこちにあるし、ダウムからラッシュの攻撃もあるから、撃たれる前に撃て！　なのだ。

最後ではザブが大量に出てきて迫ってくるぞ。撃ったりよけたりで、けっこう忙しい場面だ。

慎重さが要求されるステージだヨ！







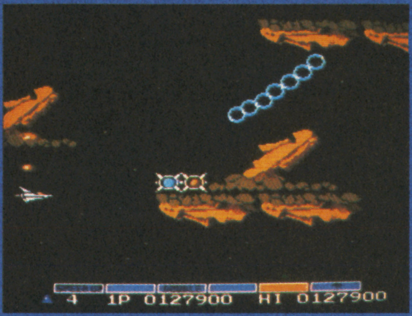
イラスト／村田健司

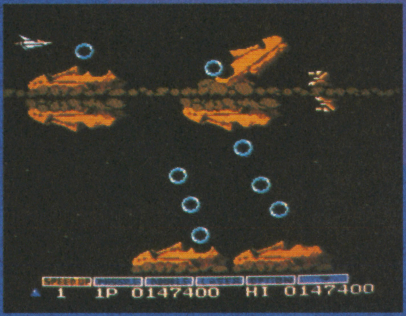
Stage 3 モアイ

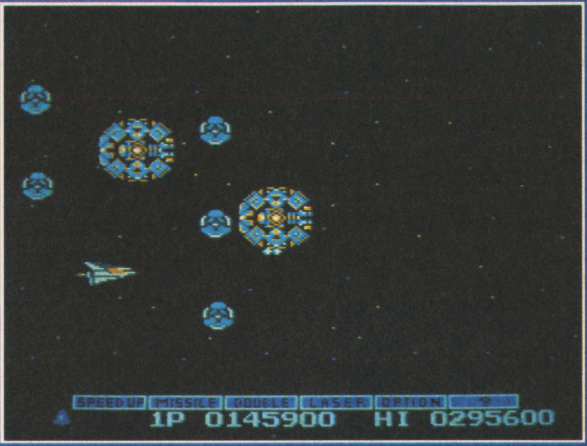
まず最初でマザーが1個出てくるが、これはレーザーを使って一気にこわしたい。そのあと、イオン砲モアイの待つステージへと突入だ。

ギネスブックの煙の輪競争じゃないけど、マイシップが近づくとモアイの口が開き、ポコポコとリングを吐き出してくる。その口めがけてレーザーやミサイルをぶちこんでやれば、みごとに破壊できるワケだ。ポイントも高いぞ。

モアイが終わるとマザーがたくさん出てきて、チルドを発射して迫ってくる。動きをよく見てよけながら、マザーをぶっこわせ！







4ステージ以降

Stage 4 逆火山

この辺から、このゲームの本性が現れてくるぞ。

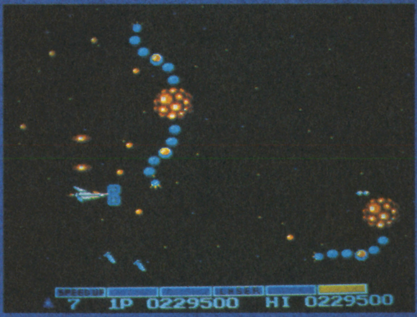
ステージ1をそっくりひっくり返した画面だが、攻撃は鬼のようにきつい。アーケードはレーザーが主流だが、ダブルでも可。逆火山も噴火するぞ！



Stage 5 触手

不気味なBGMにのせて、触手細胞がせまってくる。重力がかかってマイシップのスピードがダウンすることに注意。

グラディウスにはハデさと地味さの二面性があるが、こっちは後者だね。



Stage 6 細胞

ひき続き不気味な面。

巨大な生命体の体内を飛行しているようで、中にはアメーバが動めいている。BGMが、く…暗い。

最後の「細胞の核」では、ダブルで弾を撃ってかせぐ方法もあるよ。



Stage 7 要塞ゼロスの内部

さて、いよいよゼロス内部へと突入だ。

ヒロイックなBGMに酔いしれるヒマもない、激しい総攻撃。パワーフル装備でないと、こいつはメチャ苦しいぞ。

ここを抜ければ…!?



全キャラ紹介

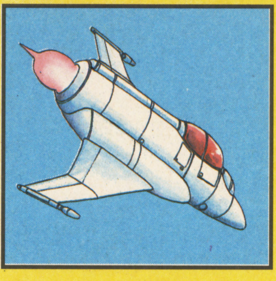
7つのステージにわたって出てくる敵の種類は多彩だ。そのうえ編隊あるいは連続攻撃が多いので、もータイヘン。――そんなワケで、最初から最後までのキャラをすべて紹介するゾ。研究しろよ！

ビッグバイパー
／

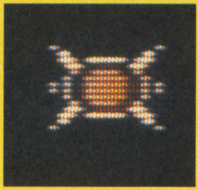


母星「グラディウス」のホープ。

パワーカプセルを奪ってから装備を増強させ、敵要塞ゼロスに向かってテイク・オフ！

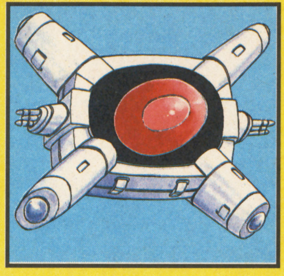


パワーカプセル
赤500PTS　青 0PTS



赤色の敵を撃つと出現する。

赤いカプセルはマイシップのパワーアップに何役もかってくれる。青いカプセルは画面上の敵をすべて破壊する。

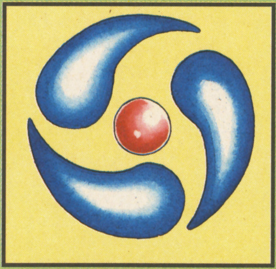


ファン
100PTS



非武装域哨戒機。

数機編隊で出現し、画面中ほどで反転・スピードアップして逃げていく。全滅させせると、カプセルが出現する。

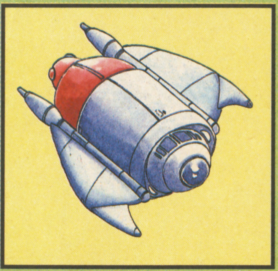


ルブル
100PTS

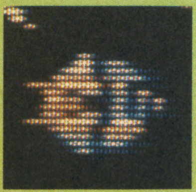


ゼロス高速戦闘機。

波状飛行をしてきて、すれ違いざまに弾を撃ってくる。マイシップの高さに合わせてくるものもある。

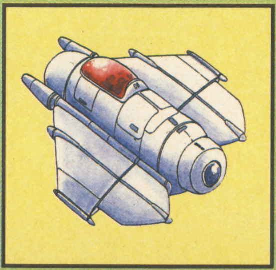


ガルン
100PTS



ゼロス標準戦闘機。

追尾機能を持っているが、そのスピードは遅い。残しておくと意外にうっとうしい敵だ。

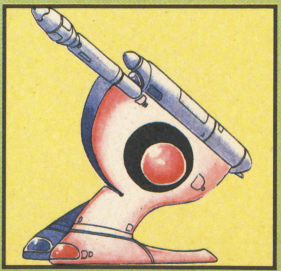


ダッカー
100PTS



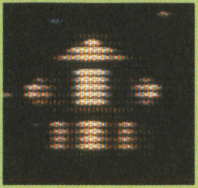
歩行型対空ロボット。

画面左端から歩いてきて、ときどき止まって弾を撃つ。倒しておかないと、しつこく追ってくる。

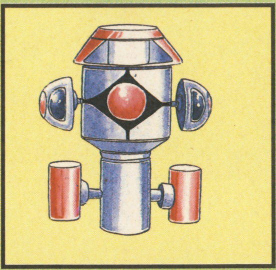


ジャンパー

100PTS

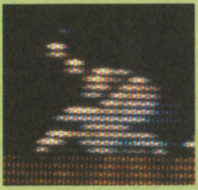


機動ロボット。
画面右端から飛びはねてきて、着地したときに弾をばらまく。
空中にはね上がっているときにたたくのがよい。

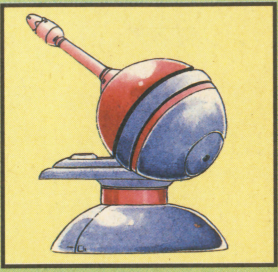


ディー01

100PTS

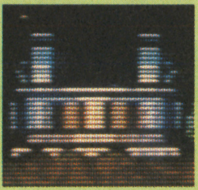


プラズマ対空砲。
地上からマイシップをねらって、たくさん弾を撃ってくる。単独よりも、2～3門まとまっている場合が多い。

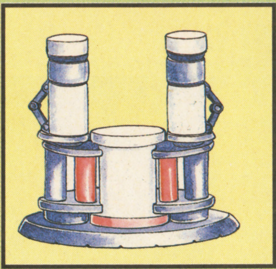


ダウム

1000PTS

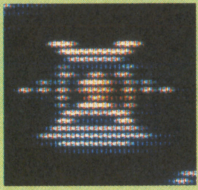


スクランブルハッチ。
ハッチが開き、そのあとラッシュがイヤというほど出てくる。
先手を打って早めに処理せよ！

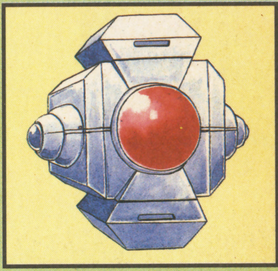


ラッシュ

100PTS



ゼロススクランブル編隊。
ダウムから出てマイシップの前に来ると左に直進、すれ違いざまに弾を撃つ。
レーザーなしだとかなり手強い。

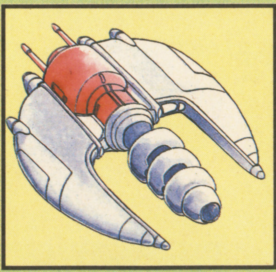


フォス

100PTS

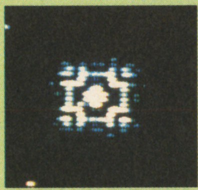


ゼロス標準巡洋機。
ルブルを速くしたようなもので、撃ち逃がすとしつこく追ってくる。
向かってきたところをたたけ！

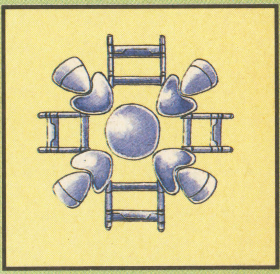


ザブ

100PTS

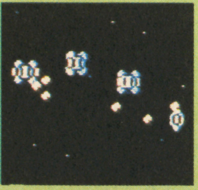


時空間移動爆雷。
画面上に突然ワープして出現し、マイシップに向かって直進してくる。
ツインビーのスピン的存在。

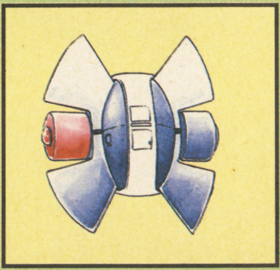


ビーンズ

100PTS

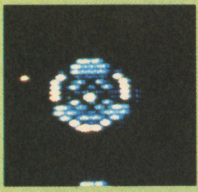


遊撃偵察機。
二列編隊で現れ、互いに交差しながら進んできて、画面左で反転、逃げていく。
全滅させるとカプセルが出現。

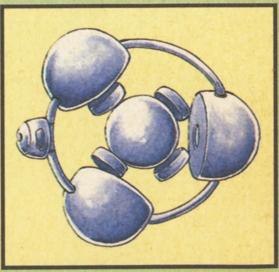


チルド

—



ゼロス小型円盤。
マザーから発射され、放射状に向かってくる。
破壊することはできない。
かわしながらマザーを攻撃！

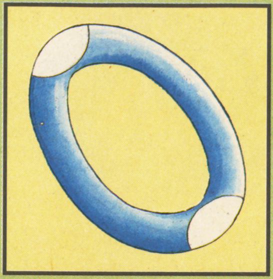


リング

100PTS

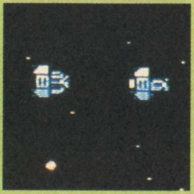


モアイイオンエネルギー砲。
モアイの口から次々と出てくる。通称「たばこのけむり」。これもレーザーなしでは苦しい。

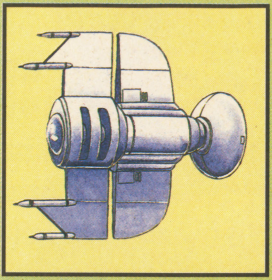


ウスカ

100PTS

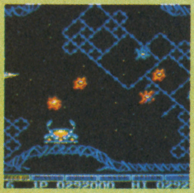


ゼロス輸送船。
画面の上下を左に移動していく。なお、ファン、ルブル、ビーンズ、フォス、ウスカは各ステージの最初にしか現れない。

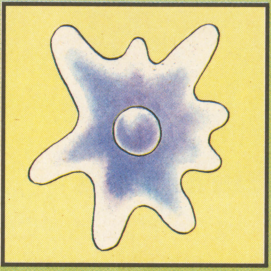


アメーバ

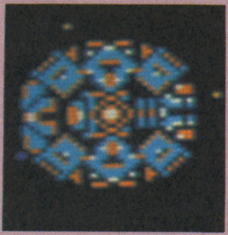
100PTS

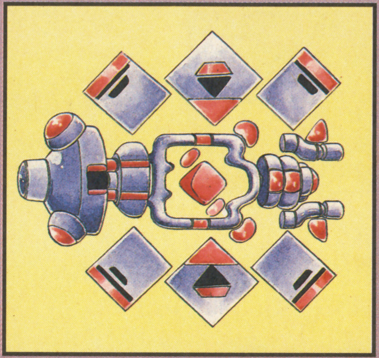


有機抗体。
ステージ6にのみ出現し、うにょうにょとマイシップに向かって近づいてくる。他の戦闘機に比べると、耐久力はある。



マザー



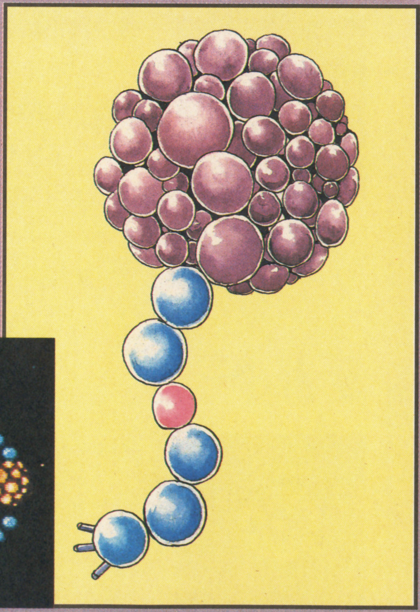


ゼロス中型円盤。
チルドを一度に3発ずつ発射しながら近づいてくる。ステージ3の終わりでたくさん現れるが、レーザーを持っているときには大量得点のチャンス！

3000PTS

触手(しょくしゅ)

宇宙増殖触手。
1～2本の腕の先から強い毒を含む玉を出す。
腕は、中ほどの色の違うところが弱点だ。
なお、中心の本体は撃つごとにだんだん小さくなっていき、最後には腕といっしょに爆発・消滅してしまう。

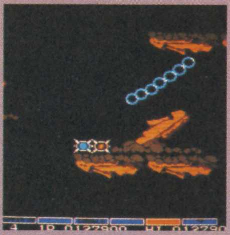


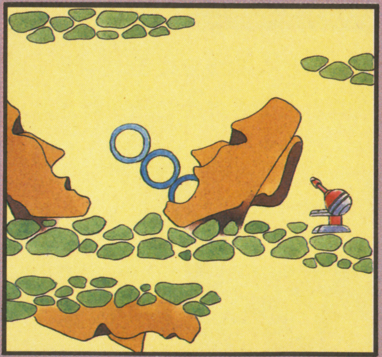


中心　5000PTS

腕　10000PTS

モアイ





見ての通りモアイ。
マイシップが射程圏内に入ると、口を開けてリングをたくさん出してくる。
開いた口の中に弾を撃ちこめば破壊できるぞ！

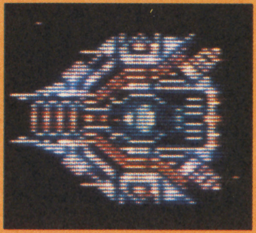
3000PTS

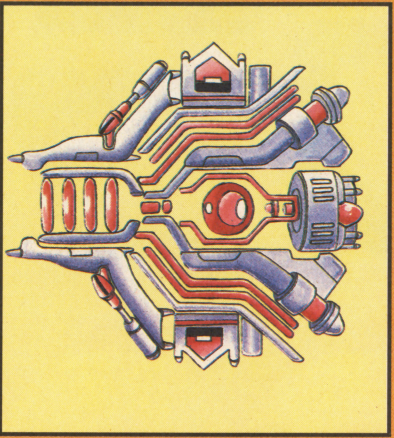
大物キャラの登場だぞ!!

ラストキャラ

ザコのキャラをやっつけたからってホッとしてちゃダメだ。大物敵キャラが待ちうけているぞ!!

ビッグコア





ゼロス大型母艦。

前方のしゃへい板を破壊し、中央のコアをたたけば爆発するが、コアが赤いときは撃ってもムダ。

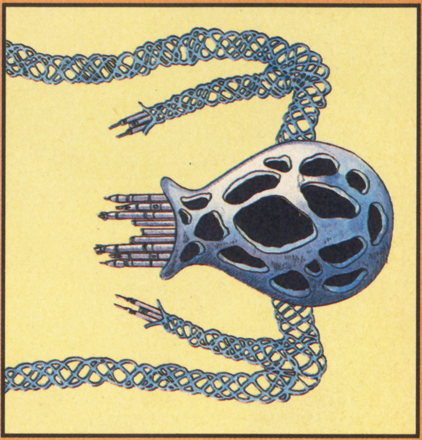
ほうっておくと自爆する（点数は入らない）。

全体　10000PTS　　中　500PTS

細胞の核

？





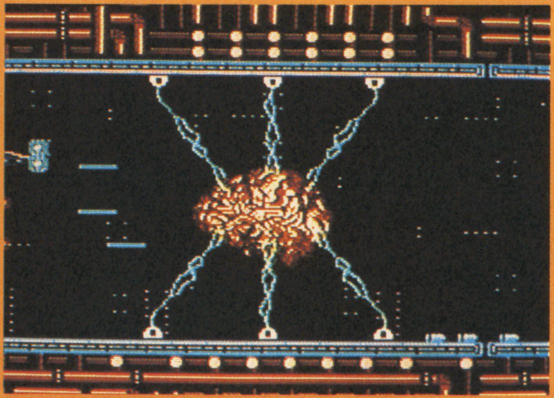
ステージ6のラストのキャラ。

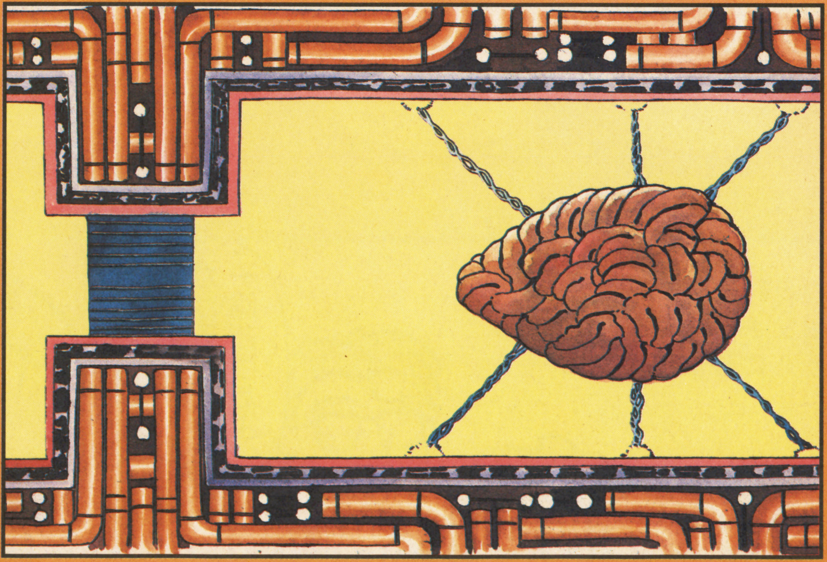
核の手前部分は、撃つと開き、弾をたくさん出してくる。

核に弾を撃ちこむか、一定時間ねばると破壊。

余裕のある人はダブルでかせぐのもテだ。

バイオコンピュータ





巨大生命体の脳だけが残ってこのような形となったのか、はたまた誰かが人工的に産み出したのか…？　――とにかく、これが最終目標。ゼロスの中枢であり、上下に3本ずつ付いている神経（？）の先を撃てば、バイオコンピュータは停止する。

敵要塞「ゼロス」の親玉の正体が実は巨大な脳みそだったなんて、思いっきりＳＦしていると思いません？

これでキミの任務は終了。

また新たな時空へ飛ぶのだ。

？

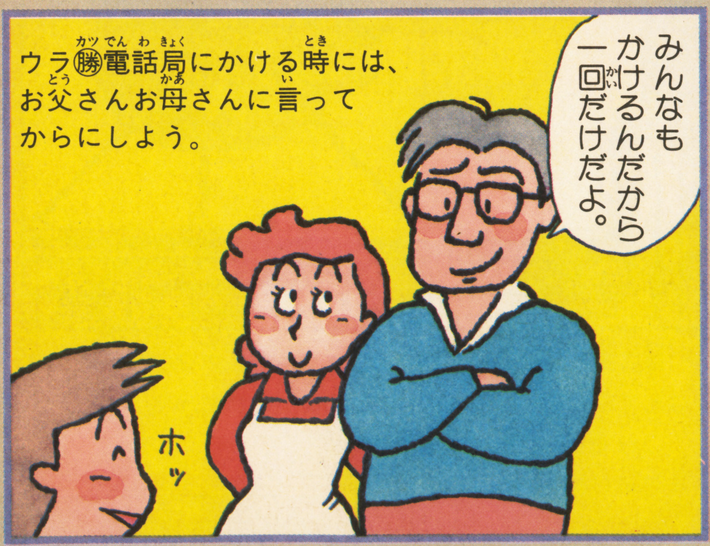


4月25日スタート

最新ウラ

ウラ㊕

03·236





㊋テクニックをキミだけに

電話局

誰も知らない最新ウラ㊋テクニックを、電話でキミだけにそっと教えちゃうウラ㊋電話局の開局だ。だれよりも早く最新の極秘情報をキャッチして、友だちに自慢しよう。ただし、まちがい電話は厳禁だぞっ！

・1600

マチガイ電話厳禁





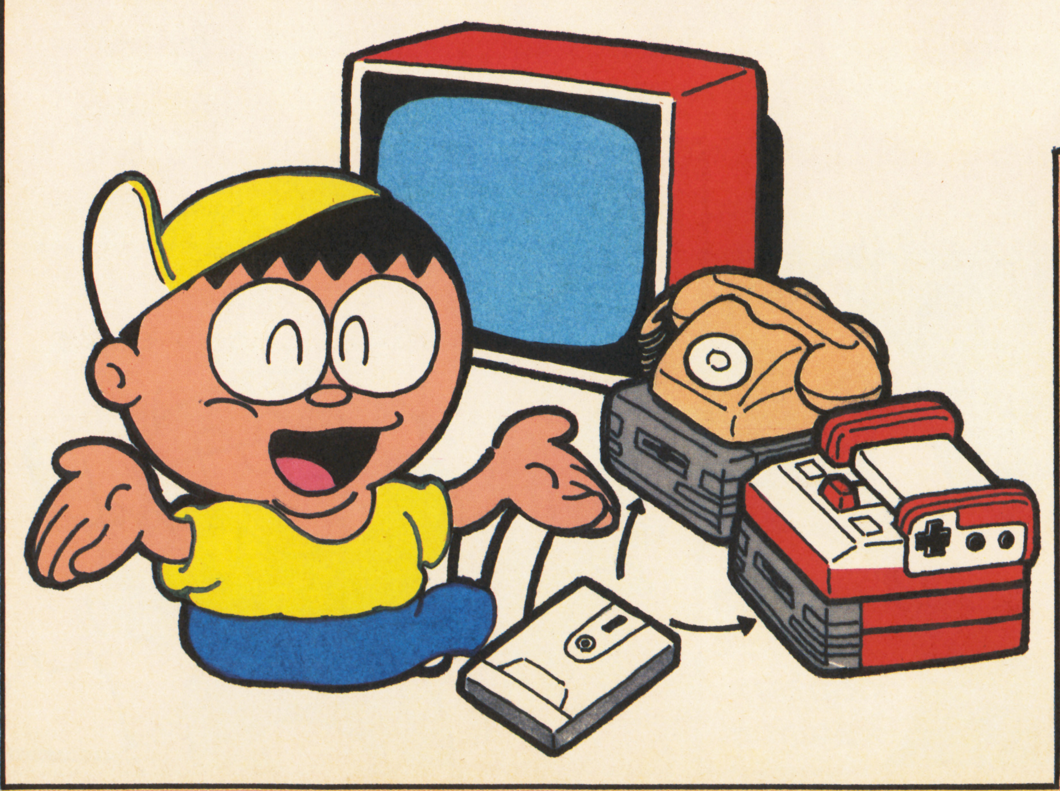
ファミコンをネットワーク

ファミコンが650万台も売れたって知ってるかい？　ゲーム専用機とはいえファミコンだってりっぱなコンピュータなんだ。そこでいろんな人がゲーム以外の使いみちを考えはじめたぞ。

ディスクファックスでネットワークができる

こんど発売されたディスクシステムをキミはもう買った？　じつはこの機械で新らしいゲームを楽しむだけでなく、違う使い方ができるようになるかもしれない。それが「ファミコンネットワーク」なんだ。「ファミコンネットワーク」とはキミたちの家の電話とファミコンとディスクシステムを使って、いろんな情報をやりとりできるようにするしくみのこと。

でも、そのままじゃファミコンと電話はつながらないよね。そこで登場してくるのが「ディスクファックス」っていう機械だ。このディスクファックスはディスクカードに書きこまれている情報を電話線を通じて送ったり、逆に送られてきた情報をディスクカードにうつしたりできる。たとえば、友だちどうしがディスクファックスをもっていると、電話では伝えにくいプログラムのリストみたいな情報もかんたんに伝えられるわけ。キミはディスクカードをディスクシステムからディスクファックスに入れかえるだけでOK！　情報を受けとる人はその反対に、ディスクファックスからディスクシステムへとディスクカードをうつせば、送られてきた情報をテレビで見れるんだ。

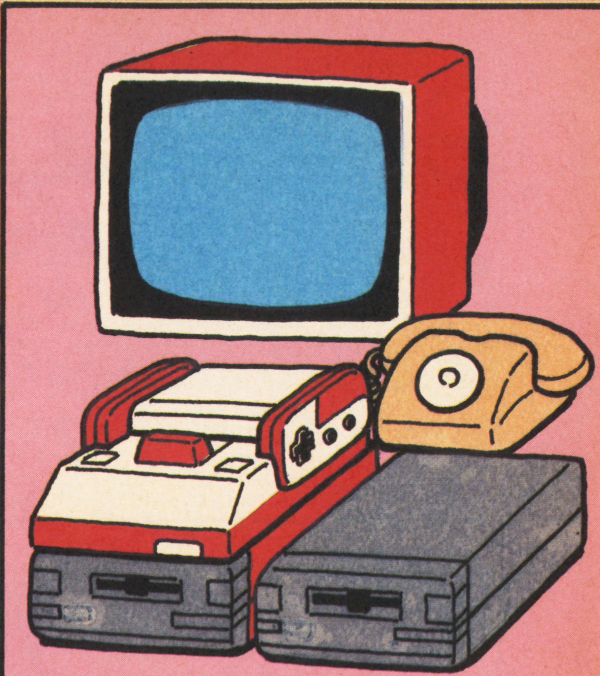


どんな使いかたができるんだろう？

ネットワークって友だちどうしの情報交換にしか使えないんだろうか？　とんでもない。実はもっと良い使いみちがあるんだ。

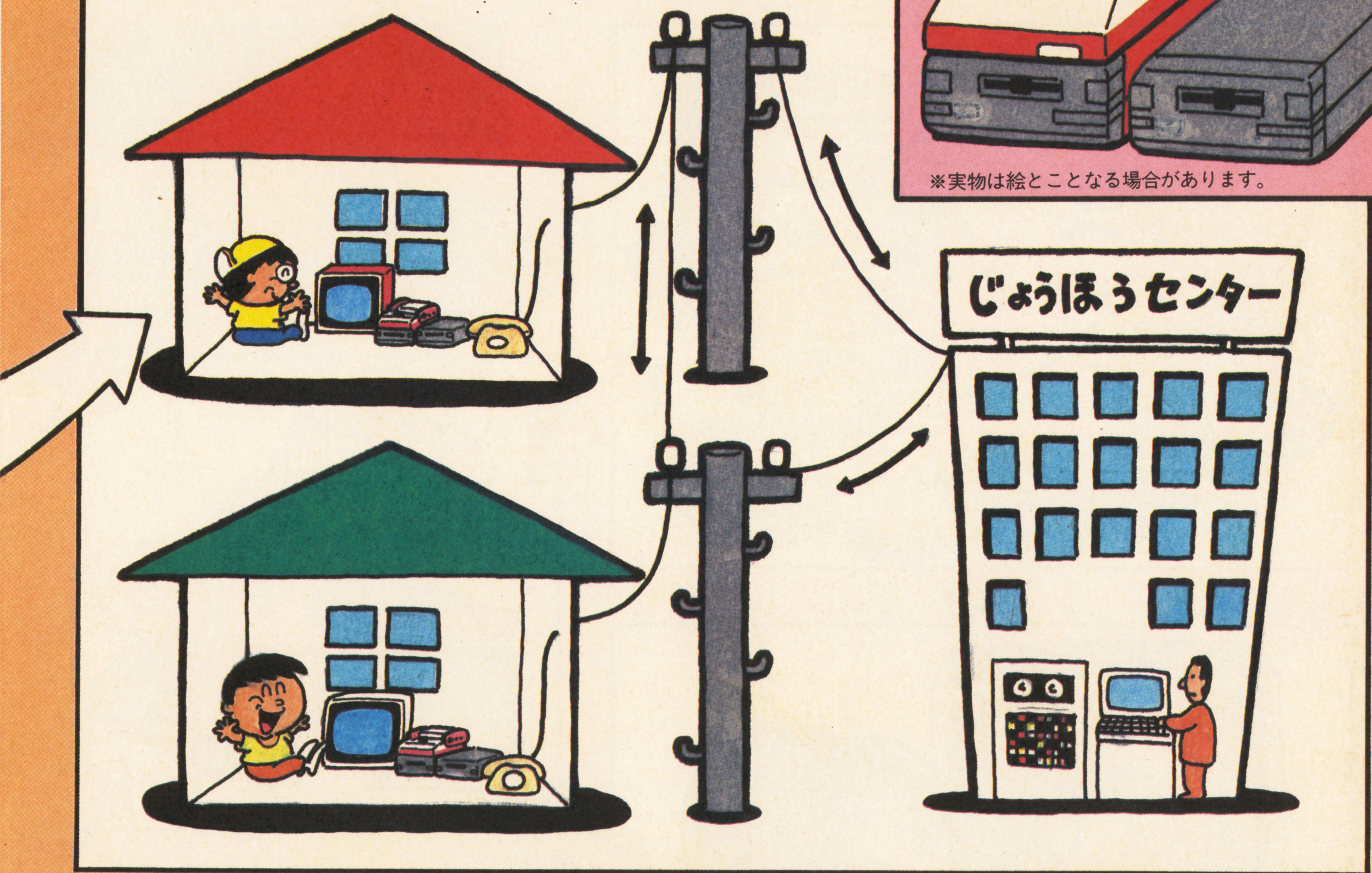
じっさいに、今進められている計画では、情報センターというものをつくって、そこのコンピュータ（ファミコンよりも大きいコンピュータだ

で楽しもう



※実物は絵とことなる場合があります。

ネットワークでの情報の流れ



よ。）から、キミたちの家とやりとりしようとしているんだ。そう、ちょうどテレフォンサービスとにたようなしくみなんだ。違うところは、情報センターのコンピュータには、たくさんの情報があって、その中からキミたちがほしいものを送ってくるということ。

たとえば、スーパーマーケットやデパートが情報センターになったとすると、プラモデルの新作がいつ発売になるとか、今日の特売品はこれですよとか教えてくれるようになるんだ。逆にキミたちからこれを配達してほしいなんて注文をすることもできるわけ。

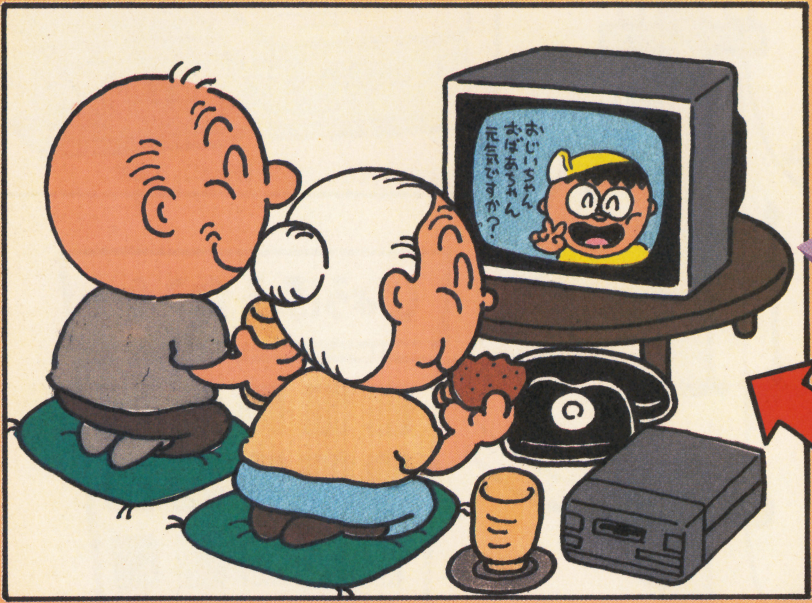
そのほかにも塾を情報センターにしようという計画がある。塾のコンピュータはキミたちの勉強の進みぐあいにあわせて問題を送る。キミたちは解答して送り返す。すると、コンピュータがすぐに採点して、結果とアドバイスを送ってくるわけ。順位を教えてくれたりもするんだよ。

このほか、病院を情報センターにして、健康管理に役立てようとか、いろんな計画があるみたいなんだ。ゲーム以外にこんなに使いみちがあるなんて、ファミコンてスゴイと思わないかい？

君ならネットワークを

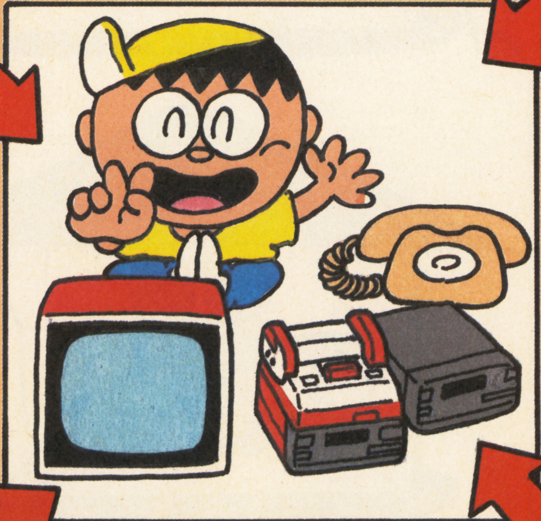
ネットワークというしくみを考えだしたのはおとなたち。だけど、じっさいに使ってゆく主役は君たちなんだ!! おもしろいアイデアでファミコンネットワークをいっそう楽しいものにしちゃおうよ！

ディスクファックスからディスクシステムへディスクカードを入れかえるだけでこのとおり。

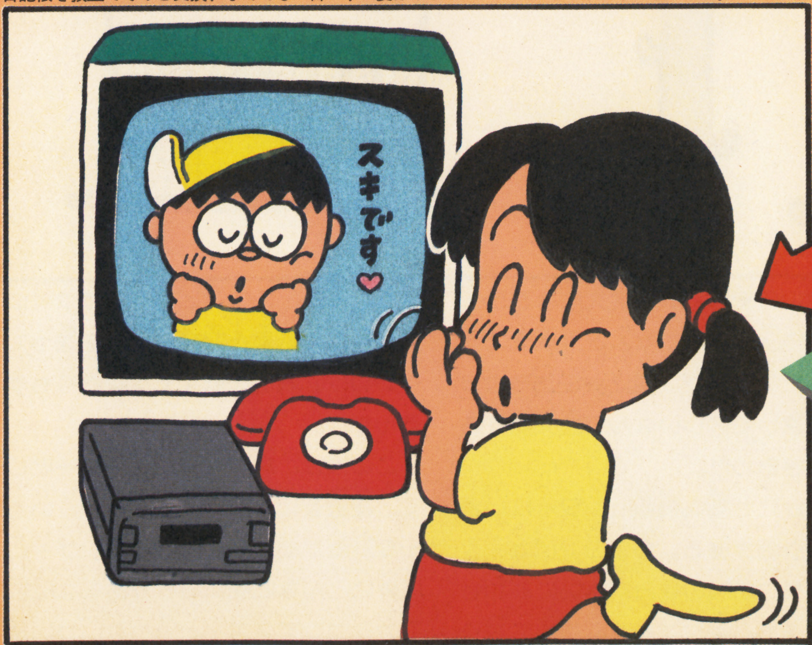


クラスのみんなでネットワークをつくって、伝言板のかわりにしちゃう。

いなかのおじいさんやおばあさんにイラストや手紙をすぐに送りたいな。



日記帳を教室でそっと交換、なんてもー古い！"愛はネットワークにのせて！"なんちゃって。



ネットワークを使って、好きな女の子とのこうかん日記をしてみたい。

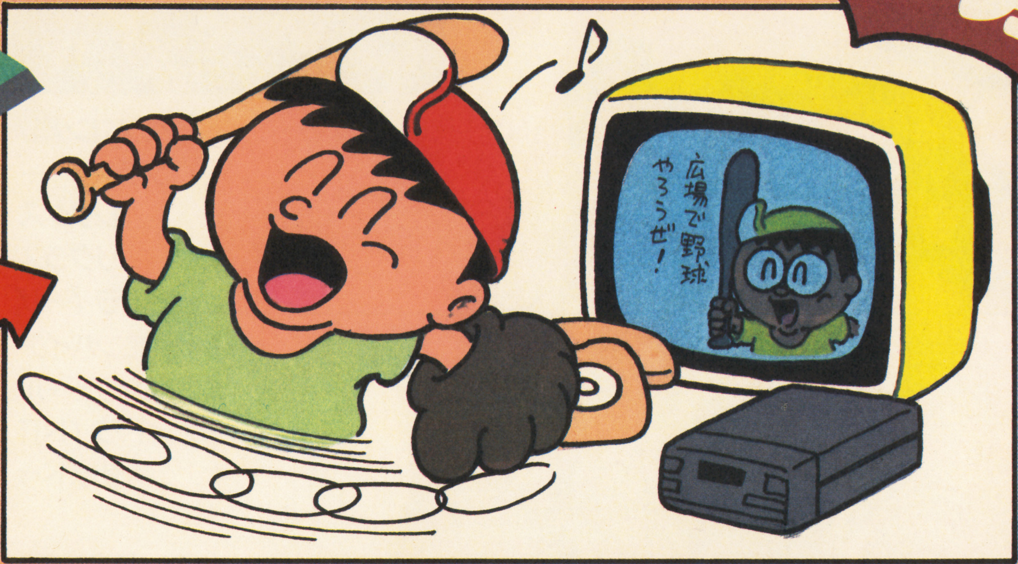
そのほかにも、ネットワークでお店に品物を注文したり、アイドルの情報を教えてもらえたりするといいね。

どう使う？

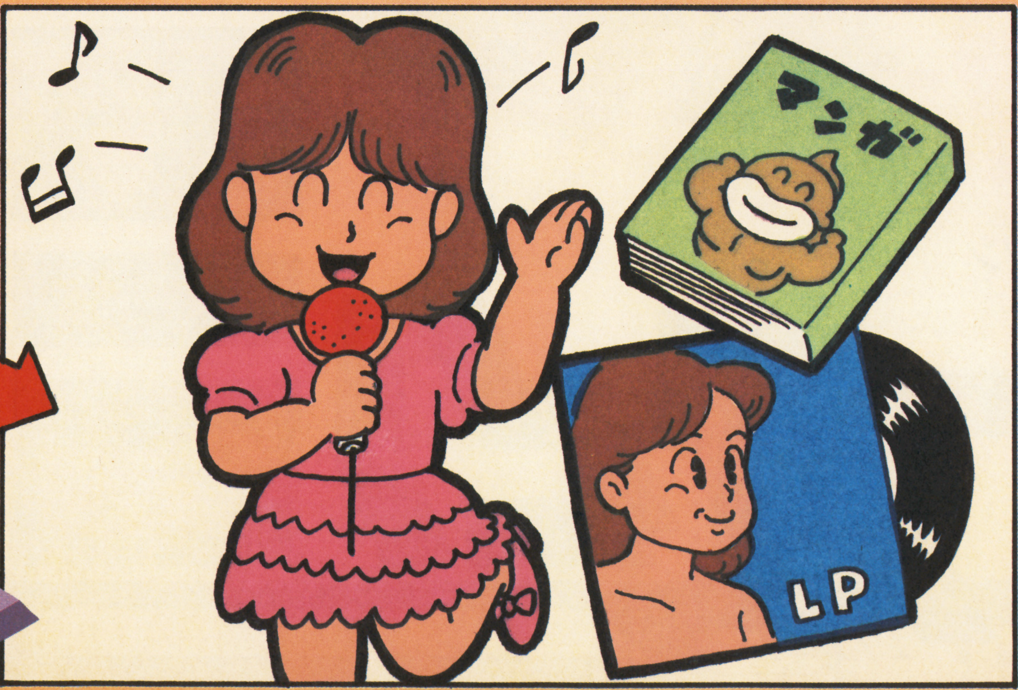
アイデア大募集

ファミコンネットワークはパソコンのネットワークと違って、コンピュータ本体と電話は直接にはつながらない。でもディスクカードを使うからたくさんの情報も一度に送れちゃうんだ。

ディスクファックスにディスクカードをいれておけば、キミがルスにしていても受信してくれるよ。



アイドルやアニメのファンクラブが情報センターになったとしたら、いろいろとくわしいことをきけそうだね。



こんな使いかた
あんな使いかた
アイデア大募集

ここにあげた例のほかにも、ネットワークのおもしろい使いかたってあるはずだよね。そこで、キミたちのアイデアを絵や文にして送ってほしいんだ。

こんなことをしてみたい、とか、あんなことができるんじゃないかな、といったぐあいに、おもしろいアイデアを思いついた人は、どんどん㊙ファミコン編集部に手紙やハガキで応募してくれたまえ！優秀なアイデアをくれた人には、すてきな賞品をあげちゃうよ。

●あて先
〒160　東京都新宿区三栄町8
いかりビル2
㊙ファミコン編集部

お待ちかね ディスクゲーム第2弾の登場だ!!

◆ビデオ・ストーリー◆



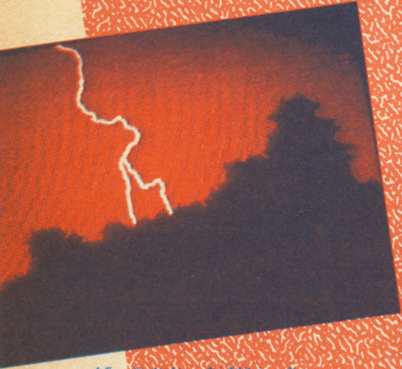
ファミコンディスクゲーム「ゼルダの伝説」に続いて、「謎の村雨城」が登場。村雨城にはどんな秘密が隠されているのか、いまからもう、ワクワクしてくるね。

村雨城に謎の生命体がすみついた！

時は江戸時代。四代目将軍家綱が天下を治めた頃のことだった。ある夜、金色に輝く不気味な物体が村雨城に落ちて、あやしい生命体が「ムラサメ」にすみついた。その日以来、「ムラサメ」から異様な叫び声が聞こえてくる。異星人の侵略？　いや、しかし正体不明だ。そして、謎の生命体は周辺の５つの城の城主たちをも謎の力で支配するようになった。この実体を確めるべく城下に送りこまれたのが、青年剣士「鷹丸」。果たして、ムラサメの正体をあばくことができるだろうか。いざ、戦いの旅へ！



▲幕府の密命をうけて城下に向かう鷹丸。しかし、その密命も「ムラサメ」の知るところとなり、江戸を出た時から魔の手が忍びよってくる。



▲謎の生命体が村雨城に落ちた。この日から不思議なことが起こり始めた。



▲つぎつぎと襲いかかってくる影の軍団。雷玉の術や火炎の術を使う中忍が鷹丸に向かってくる。ガンバレ、鷹丸。先はまだ長い！



▲土のなかからモコモコと出現する土ぐもは手裏剣を投げてくる。最初のうちは刀と小柄だけで闘うのだ。



▲後ろからも前からも忍者がつぎつぎに現れる。油断は禁物だ。



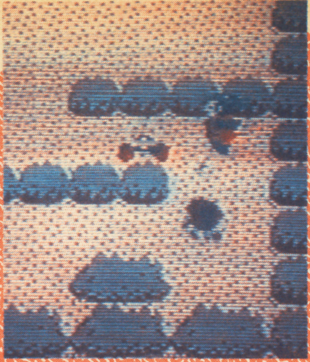
◀オット、あぶない。敵の術にかからないように進んでいこう。こんなとこでマゴつくな！



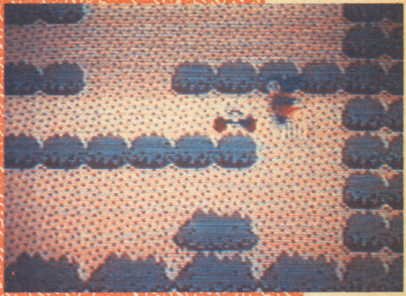
▲いざ、敵に向かって突進！　バサバサッと切りこんでいこうじゃないか!!

江戸を出た時から忍びよる影の軍団

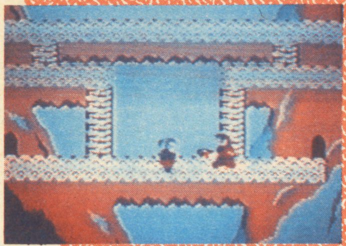
「ムラサメ」が謎の力で支配した5つの城の城主。城主たちは「ムラサメ」の手下となり、鷹丸へと忍者軍・妖術使いを送りこんだ。城にたどりつくまでの道中、鷹丸の行く手をはばむ忍びの軍団。こいつらをやっつけながら、城を目指して進んでいけ！



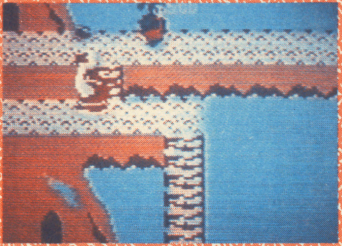
▲ムムッ、追いつめられてしまったぞ。どうやってかわしたらいいんだろう。ツライけど頑張るんだ！



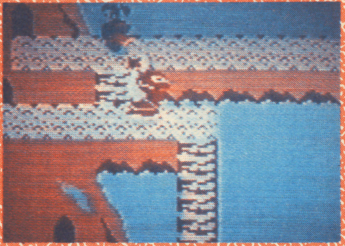
▲ヤッタ！ うまく切りつけることができた。でも、100点なんだね、コレ。



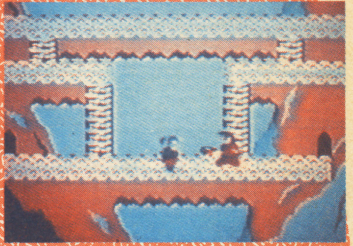
▲いかにも強そうなヤツ。手にしているコンボウみたいなのが気になる。



▲逃げてばっかりじゃダメだ。果敢に攻撃をしかけていけ！



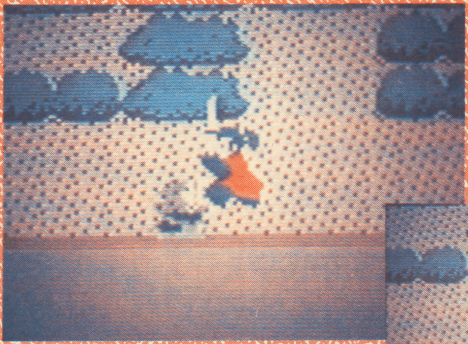
▲ある程度やっつけたら、つぎの道へ進んでいこう。城下への道のりは長い。



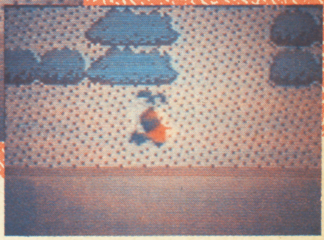
▲鷹丸の行く手に立ちはだかる敵キャラの数々。戦え！ 戦うしかないんだ!!



ひとつの道中と、ひとつの城が結びついてる



◀ひとつの道中とひとつの城が結びついているしかけ。このへんはまだ最初の部分。



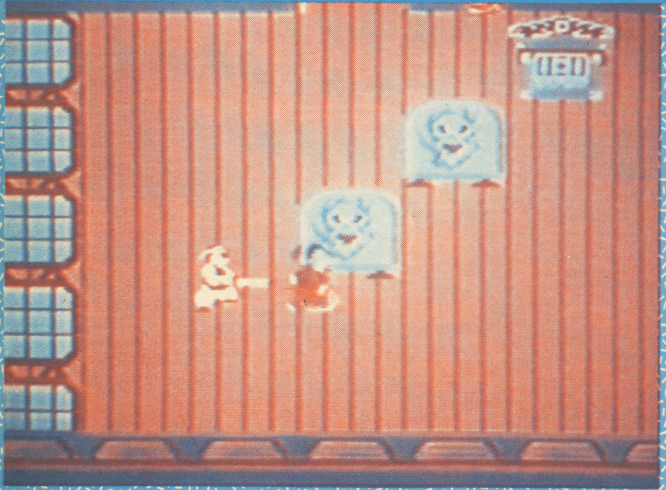
▶ハテ？ 城へつづく道はどっちかな。マップがないとツライ。





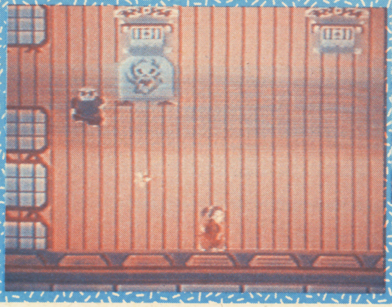


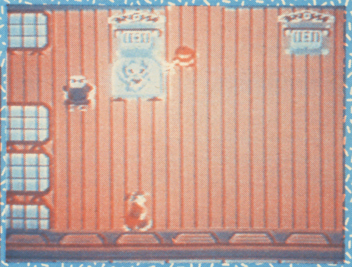
▲ようやく、ひとつの城にたどりついた。異様な光を発する城のなかには、「ムラサメ」の手先となった城主が鷹丸を待ち受けている。



▲城内にも、イヤッていうほどの敵キャラが出てくる。妖術使いの術にはまらないよう、力をつけていかなければならないぞ。

▼城内では城主の部屋を目指して進んでいく。進む順序を間違えちゃイケナイよ。



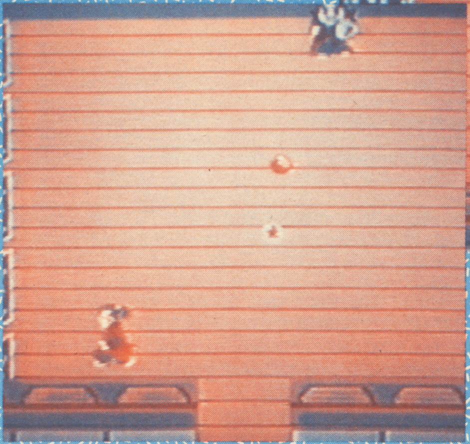


▲しかし、そう簡単には前に進ませてもらえない。敵を倒してからいこう!

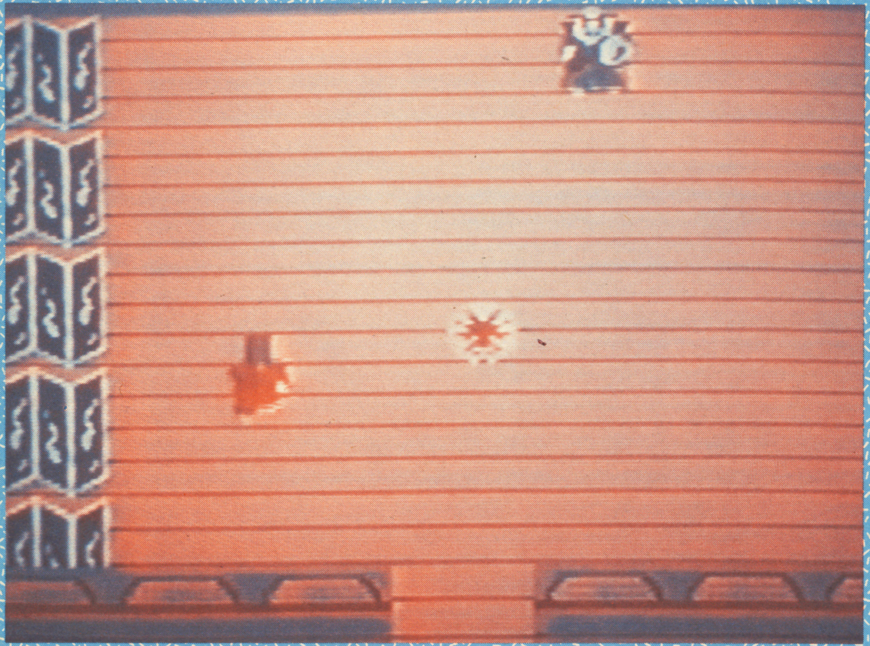
城内では城主の部屋を目指して戦え

長い道中の果て、やっとたどりついた城内も迷路になっていて、イヤな敵キャラがいっぱい出てくる。４つの城の名は青雨城、赤雨城、緑雨城、桃雨城。それぞれ３～４階の天守閣になっていて、最上階にいる城主を倒して謎の玉を手にするのだ。また、各階にはかくし部屋があって、そこにいるお姫様をみつけると、鷹丸が１ＵＰするぞ。キミは４つのルートをクリアして村雨城をめざせ!!



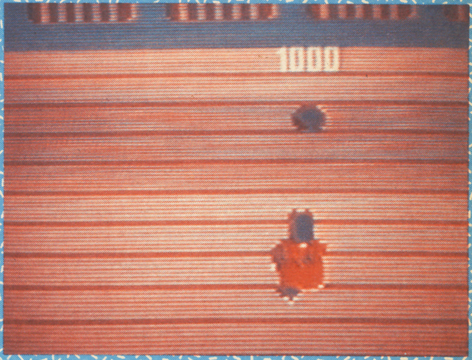


▲赤い玉をどんどん投げつけてくるイヤなヤツ。こいつにはどんな攻撃方法がいいんだろうか。なやんじゃうよ。





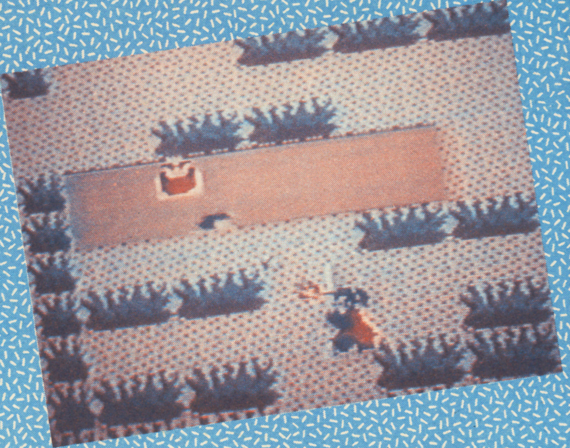
▼コイツがどうやらこの城の城主らしい。なんとしてでも倒さなければ……!



▶ヤッタ! 謎の玉に変わったゾ。これ5つ手に入れれば村雨城に行けるんだな。

またつぎの城を目指し道中を戦いぬいていく

ひとつの城をクリアしたらまたつぎの城を目指して進む。全部で４つの道中と４つの城、最後に村雨城がある。鷹丸の武器は、最初のうちは刀と小柄だけだが、先へと進むうちにパワーアップ。隠しキャラクターを取ると、小柄が〝火炎〟に、また〝火炎〟が〝風車剣〟にと、より破壊力が大きくなっていくぞ。





▲ムムム、手ごわいヤツ。水のなかからも敵が出てくるんだもんな。エイッ、これでもくらえ！

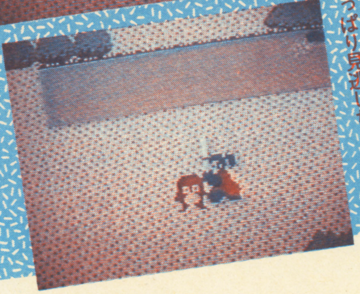


▲エーイ、こしゃくな。鷹丸の正義の力を受けとめてみろ。敵をけちらし進む鷹丸、カッコイイ！



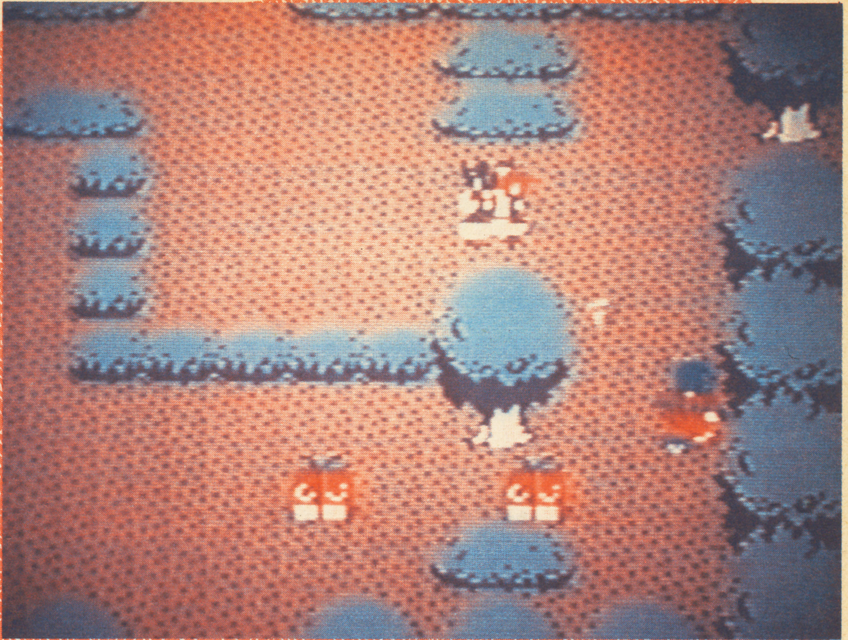


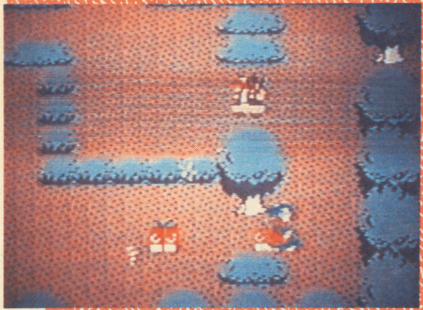
◀こんなところに地蔵が。きっとなにか秘密が隠されているに違いない。



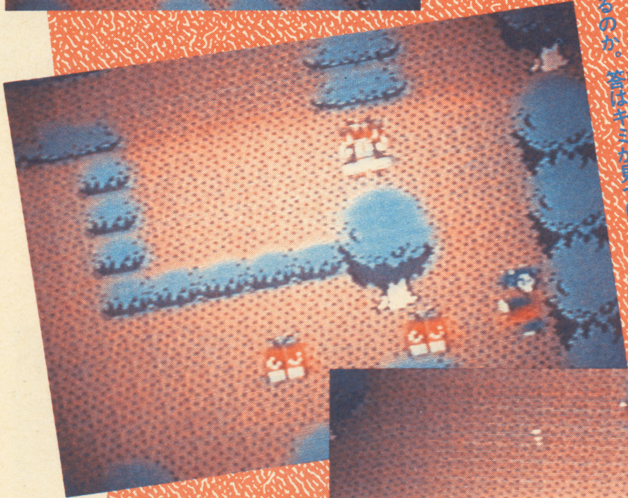
◀刀で切りつけると、ペンギンみたいなのに変身。やっぱり見逃しちゃダメだね。

隠れキャラがたくさんある。見逃すな！

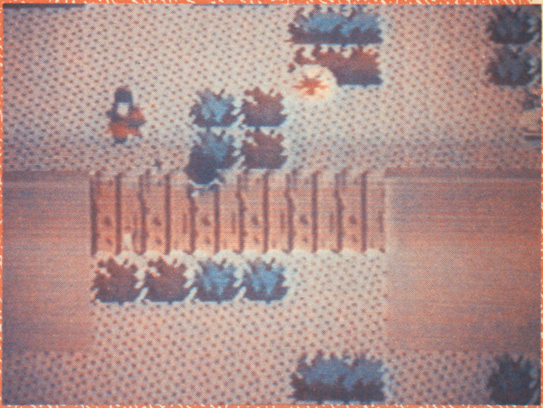




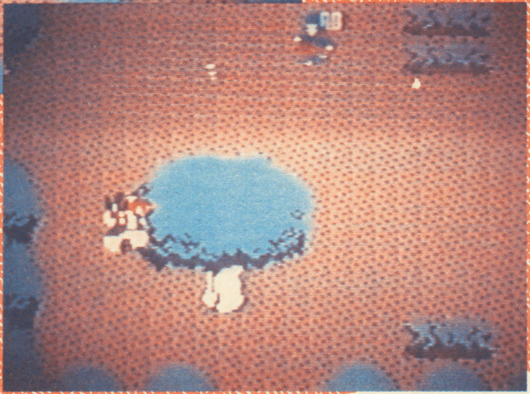
◀厳しい戦いの場にも喜びはある。こんなところに隠れキャラがしかけてあったぞ。



◀画面下の赤い物体が隠れキャラだ。さて、この隠れキャラにはどんな意味があるのか。答はキミが見つけよう。



▶河原のシーン。橋を渡っていくか、それとも水にもぐるか。いろんなことを試しながら行くといいよ。



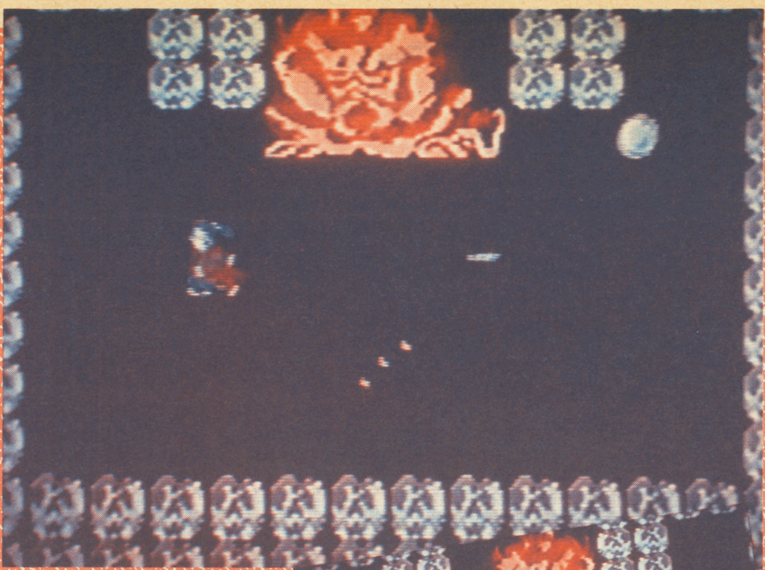
▶森林のシーンに出てくるのは天狗だ。コイツはどんな術を使うのか。恐いけど勇気を出して戦おう。

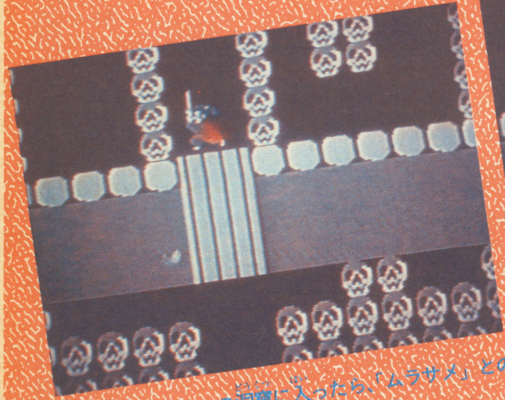


▶河に入って正解。なんと、通行手形のようなものが出てきた。あとで役に立ちそうだな。

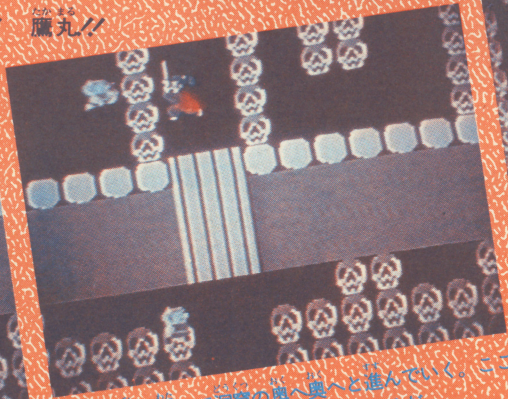
いよいよムラサメとの決戦だ。正体をあばけ！

村雨城には秘密がいっぱい隠されている。「ムラサメ」の石像のある洞窟へ行くには途中のはね橋を渡らなければならない。そのためにはパスキャラを取っておく必要があるんだ。はね橋がガラガラと落ちてきたら、さあ、いよいよ「ムラサメ」との決戦だ。行け！ 鷹丸!!

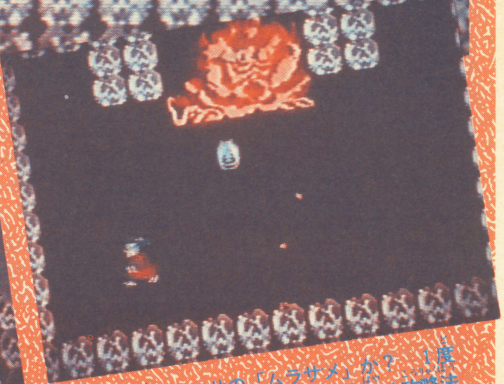




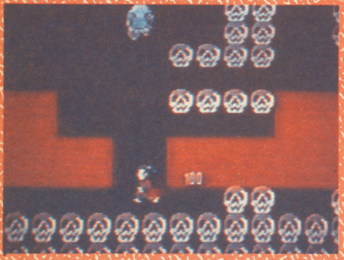
▲不気味なドクロの洞窟に入ったら、「ムラサメ」との戦いの時は近い。気をひきしめていこう。



▲はね橋を渡って洞窟の奥へ奥へと進んでいく。ここら辺になると敵も強い。ふんばりどころだ。

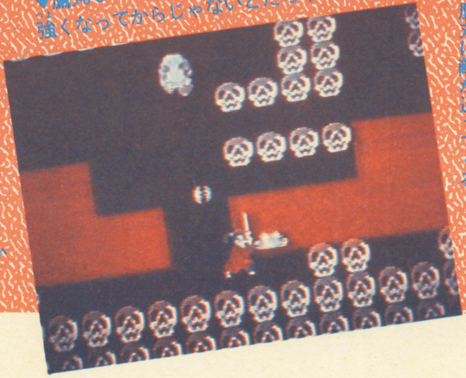


▲こ、これがウワサの「ムラサメ」か？ 1度や2度の攻撃ではビクともしない。早く攻略法を見つけなければ！

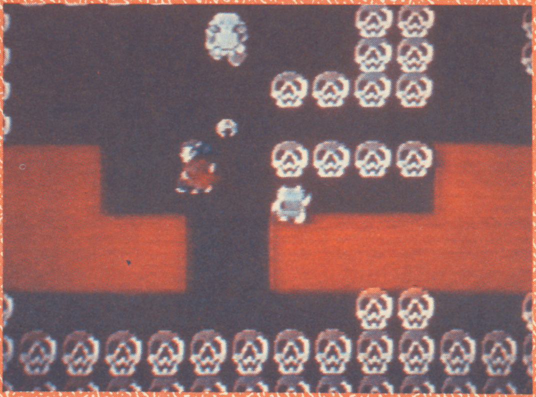


▲なんとも気持ち悪い洞窟。用心してかからないとイタイ目にあうぞ。

▼鷹丸もパワーアップしていれば、大丈夫。強くなってからじゃないとたちうちできない。



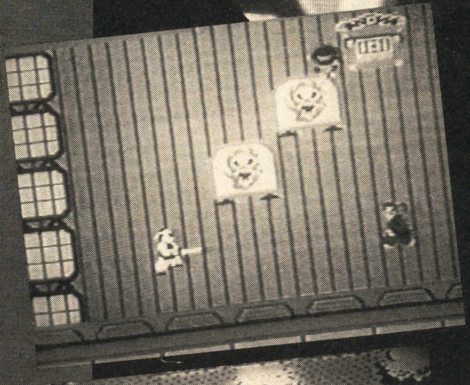
▶「ムラサメ」はどこにある？ 洞窟の中をさまよう鷹丸に敵が迫ってくる。



ムラサメの正体とは何か？　謎を解き明かすのはキミ自身だ









このゲームは、4つの城と4つの道中、そして村雨城から構成されている。かなり広い世界だ。加えて、最後の「ムラサメ」との戦いが終わってからがタイヘン。倒された「ムラサメ」は元の石像に戻るが、石像の一部にぽっかりと穴があく。その先が、本当のクライマックス画面。ムラサメの正体はなにか？　あばくのはキミだ！

(勝)キッズは キデイラ

キデイランドは(勝)の情報前線基地だ！

「キデイランド」って知ってるよね。おもちゃやファッション雑貨、キャラクターグッズを売っていて、いつも子どもやヤングでにぎわってるバラエティショップだ。全国にたくさんのチェーン店があるから、キミの家の近くにもあるんじゃないかな？

そのキデイランドと、(勝)ファミコンがぬあんと、本誌創刊を記念して「友好親善条約」を結んだのだ！　つまり、「ファミコンを通じて仲よしになろう。できればファミコン・ファンのみんながお店と雑誌両方で楽しめる企画や催しをやっていこう」ということなのだ。

ファミコンソフトを売っているキデイランドと、ファミコン情報満載の(勝)ファミコンが協力して、どんな楽しいことをやってくれるのだろうか……というキミたちの期待に応えて、まず「ウラ(勝)箱」という情報箱を、全国20店のキデイランドに４月25日から設置する。さらに、ゴールデンウィークには、キデイランドと(勝)ファミコンのお兄さん誌であるコンプティークが共催して、ゲーム大会を行なう。う〜ん、なんとすばらしい企画であろうか…。

というわけで、どんどんキミたちにキデイランドとマルカツの作った輪の中にはいってきてほしい。キデイランドはマルカツの情報前線基地であり、マルカツはキデイランドに来るキミたちの意見や情報を発表する場だと考えてくれ！

ウラ(勝)箱がキミの情報を待っている！

で、ウラ(勝)箱とはどんなハコなのか、説明しよう。ようするに、このハコは、

キデイランド 参加できなかった ファミコン キミにも楽しみがある ゲーム大会

さて、このキデイランドのファミコンゲーム大会だけれど、残念なことにこの号が出回る頃には、参加申し込みの〆切日が過ぎているんだ。そこで、参加できないキミたちのために、(勝)ファミコンはとっておきのプレゼントを用意した。左の応募券をキリトリ必要事項を記入して、各会場に見学に来てくれ。抽選で各会場10名に(勝)オリジナルＴシャツが当るよ。

Tシャツプレゼント

応募券

住所

氏名

電話番号

年齢

ンドに集まれ!!

20ページの「情報部員募集」にもあるように、キミのウラ(勝)テクニック情報を募集するハコなのだ。キデイランドのお店20店に、このハコは設置されている。そのハコには用紙がセットされているから、その用紙にキミの住所、氏名、年齢を明記したうえ、キミの情報を書いて箱に入れてくれればよい。キミの情報は、すぐにマルカツ編集部に送られ、編集部に直接読者から送られてくる情報といっしょに、「情報部員選考委員会」にかけられる。選考委員会の審査を通過した情報は(勝)ファミコンに名前入りで掲載され、「(勝)情報部員」と認定されるのだ!

このハコ、そうした㊙情報だけではなく、キミたちの意見やイロイロな情報も受けつけたい。キデイランドやマルカツに対する意見、ファミコンのソフトに関する情報や意見、ハイスコア情報、そのほかゲームキャラクターのイラストなんかがあってもよい。キミたちの情報や意見を待っているぜ!



ウラ(勝)箱は、このキデイランドにある!

店名	住所		●	★
原宿店		〒150 東京都渋谷区神宮前6-1-9	○	
宇治大久保店	ニチイショッピングデパート4F	〒611 宇治市大久保町井ノ尻45-1	○	○
北千住店	ターミナルビルウイズ6F	〒120 東京都足立区千住旭町42	○	○
大阪梅田店	阪急三番街北館B1F	〒530 大阪市北区芝田1-1-3	○	○
枚方店	イズミヤショッピングセンター1F	〒573 枚方市禁野本町1-871	○	○
名古屋店	メルサ6F	〒450 名古屋市中村区名駅1-2-4	○	○
静岡店	パルシェ5F	〒420 静岡市黒金町49	○	○
横浜西口店	横浜ビブレ21 1F	〒220 横浜市西区南幸2-15-13	○	○
港南台店	ダイエー港南台店2F	〒233 横浜市港南区港南台3-1-2	○	○
中央林間店	中央林間とうきゅう3F	〒242 大和市中央林間4-12-1	○	○

●…ウラ(勝)箱がある店　★…ゲーム大会Tシャツプレゼント

店名	住所		●	★
向ヶ丘店	ダイエー向ヶ丘店3F	〒214 川崎市多摩区登戸2781	○	○
立川店	WILL立川6F	〒190 立川市曙町2-1-1	○	○
赤羽店	ダイエー赤羽店2F	〒115 東京都北区赤羽2-3-17	○	○
松戸店	ポポロショッピングセンター5F	〒271 松戸市松戸向山1149-1	○	○
取手店	取手とうきゅう6F	〒302 取手市新町1-9-1	○	○
いわき店	大黒屋デパート4F	〒970 いわき市平字中町15	○	○
千葉店	千葉駅ビルペリエ3F	〒260 千葉市新千葉1-1-1	○	○
熊谷店	ニットモール3F	〒360 熊谷市銀座2-123-1	○	○
足利店	キンカ堂足利店5F	〒326 足利市永楽町8-2	○	
聖蹟桜ヶ丘店	京王聖蹟桜ヶ丘ショッピングセンター5F	〒206 多摩市関戸321-3	○	

イラスト／久保としあき

㊖ファミコン 愛読者アンケート

ファミリーコンピュータ ゲームマガジン
マルカツ

●「マルカツ」をもっとすばらしい本にするためにつぎの質問にお答えください。

① この号の記事で、いちばんよかったもの1つに◎、つぎによかったもの2つに○、やめてほしいものに×をつけてください。

1	ドッサリ大けん賞		7	マイティ・ボンジャック		13	ドラゴンクエスト	
2	ツカダのウラ㊖テクニック		8	タッグチームプロレスリング		14	忍者ハットリくん	
3	グラディウス		9	おもわず集合㊖族		15	これがハリセンチョップだ！	
4	魔界村		10	ファミコン新作特Q	×	16	ファミコン・ア・ラ・カルト	
5	謎の村雨城ビデオストーリー		11	B-ウイング		17	新作時刻表	
6	まんが版・影の伝説		12	ゲゲゲの鬼太郎		18	その他の新作情報	

② どんな記事をのせてほしいですか。つぎの中から2つに○をつけてください。

1最新ゲームの必勝法　2これから発売されるゲームの情報　3必勝法がわかるまんが　4ゲームのまんが　5バグ・隠れキャラ情報　6古いゲームの新しい遊び方　7ゲームプログラマ入門　8ゲームに強くなる訓練法
9その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

③ あなたはファミコン以外にどんなことに興味がありますか。2つに○をつけてください。

1芸能・タレント　2プラモデル　3アニメ　4オーディオ　5カメラ　6ファッションの情報　7自転車　8スナック食品の情報　9パソコン　10その他（　　　　　　　　　　　　　　）

④ あなたのおこづかいは、月にいくらですか。

　　　　　　　　円くらい

⑤ いろいろな雑誌などで、いちばんおもしろいと思うまんがの作品名と作者名をかいてください。

雑誌と作品名　　　　　　　　　　作者名

あなたの名前（ふりがな）　　　　年齢　　　　学年

住所　〒　　　　　　　　　　　　電話（　　）

●ありがとうございました。書きおわったら、右のキリトリ線から切って封筒に入れて60円切手をはって、下の住所に送ってください。抽選で30名に特製のテレホンカードが当たります。

送り先　〒160 東京都新宿区三栄町8　いかりビル2
㊖ファミコン編集部　アンケート①係

◀キリトリ線◀

まんが版

影の伝説

必勝テクニック

十二単衣の霧姫をさがせ

村田ヒロシ

協力／タイトー

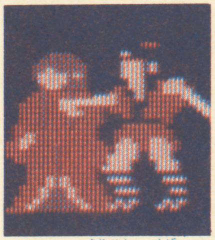
ゲーム協力／松本剛





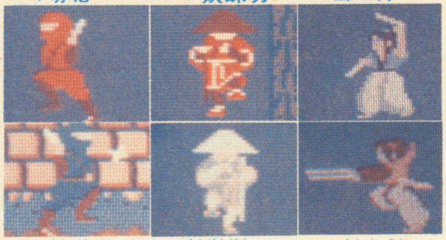
影の伝説 ©タイトー

魔界の国に連れ去られた霧姫を助けるため、伊賀の忍者「影」がいろいろな敵と戦っていくゲーム。「青葉の章」「紅葉の章」「雪の章」の三つに別れ、全部の章の首領を倒さなければ、霧姫を助けられない。後半になるほど敵が強くなってむずかしくなる。



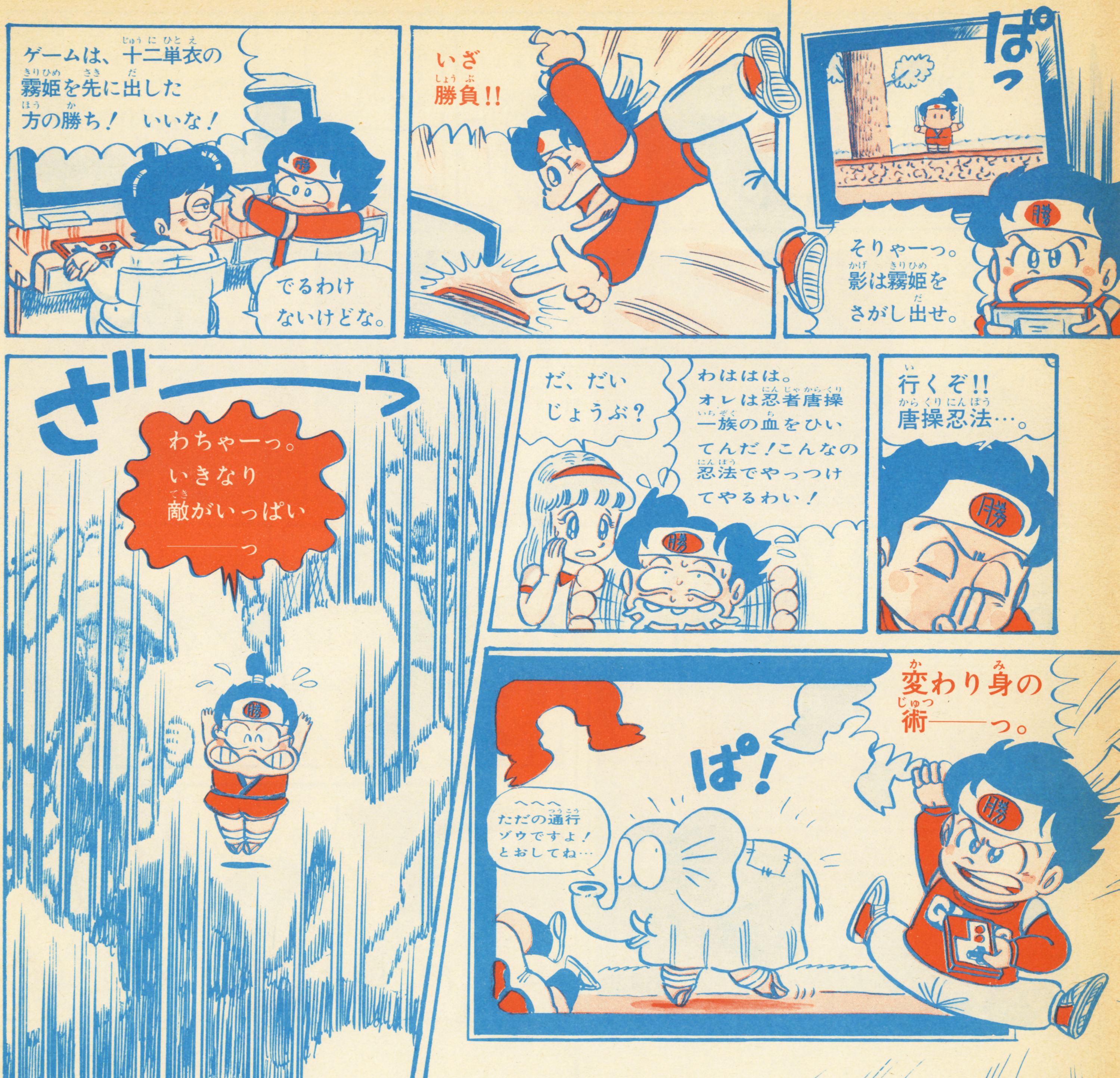
▲霧姫と影

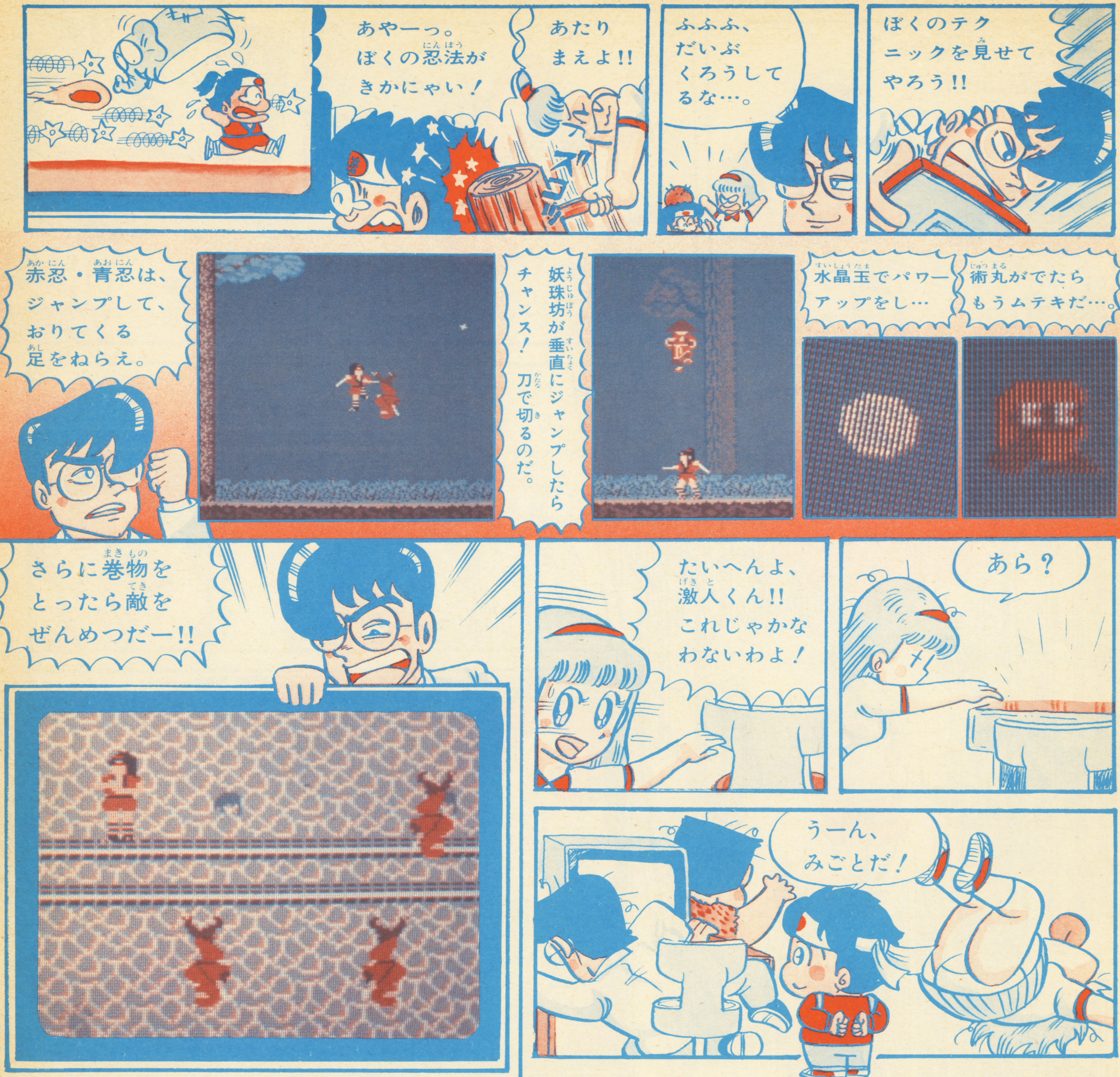
▼赤忍 ▼妖珠坊 ▼雪之介



▲青忍 ▲双幻坊 ▲妖四郎

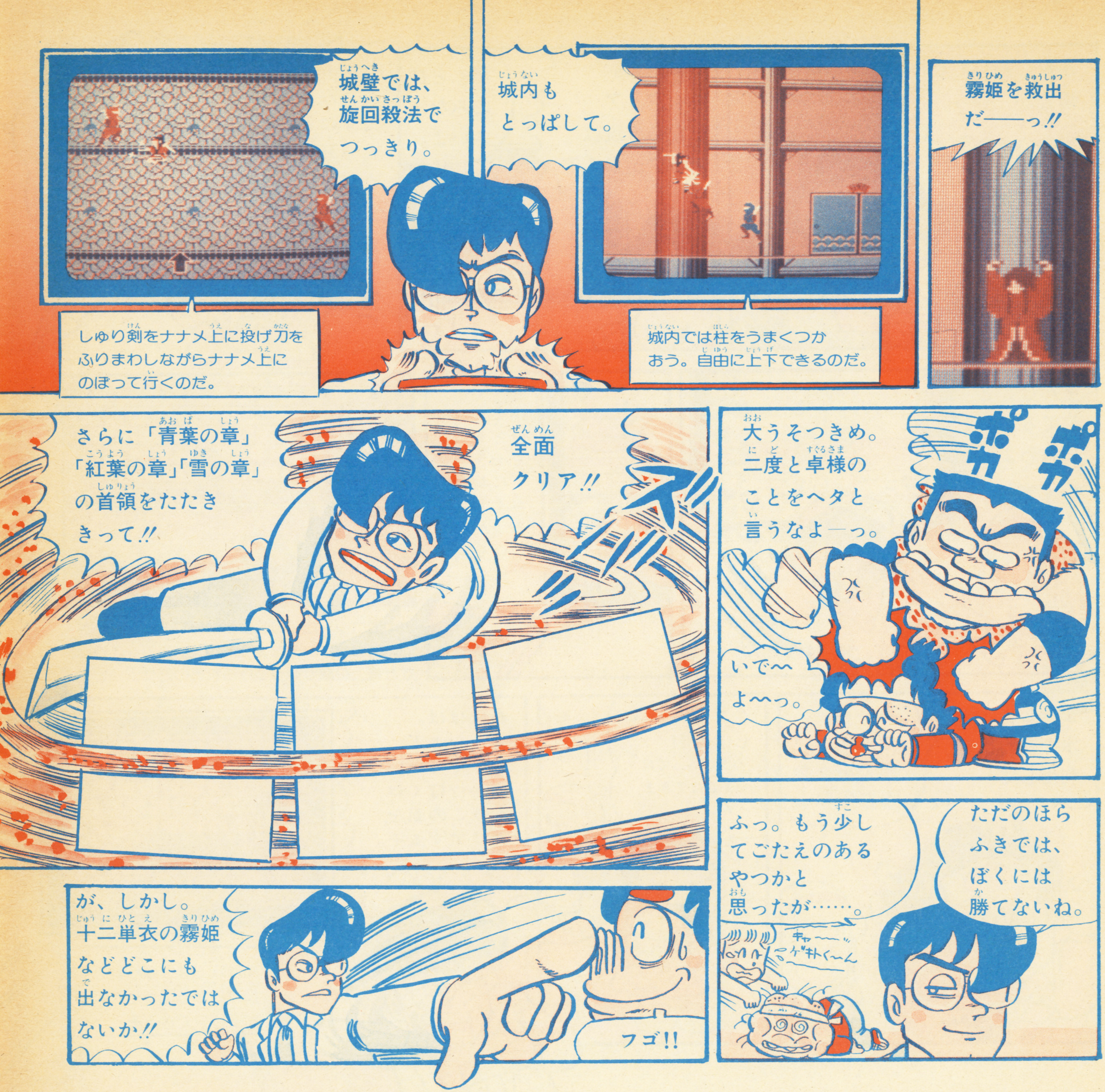



ぱっ
そりゃーっ。影は霧姫をさがし出せ。
いざ勝負!!
ゲームは、十二単衣の霧姫を先に出した方の勝ち! いいな!
でるわけないけどな。
行くぞ!! 唐操忍法…。
わははは。オレは忍者唐操一族の血をひいてんだ!こんなの忍法でやっつけてやるわい!
だ、だいじょうぶ?
ざーーっ
わちゃーっ。いきなり敵がいっぱい——っ
変わり身の術——っ。
ぱ!
へへへ ただの通行ゾウですよ! とおしてね…



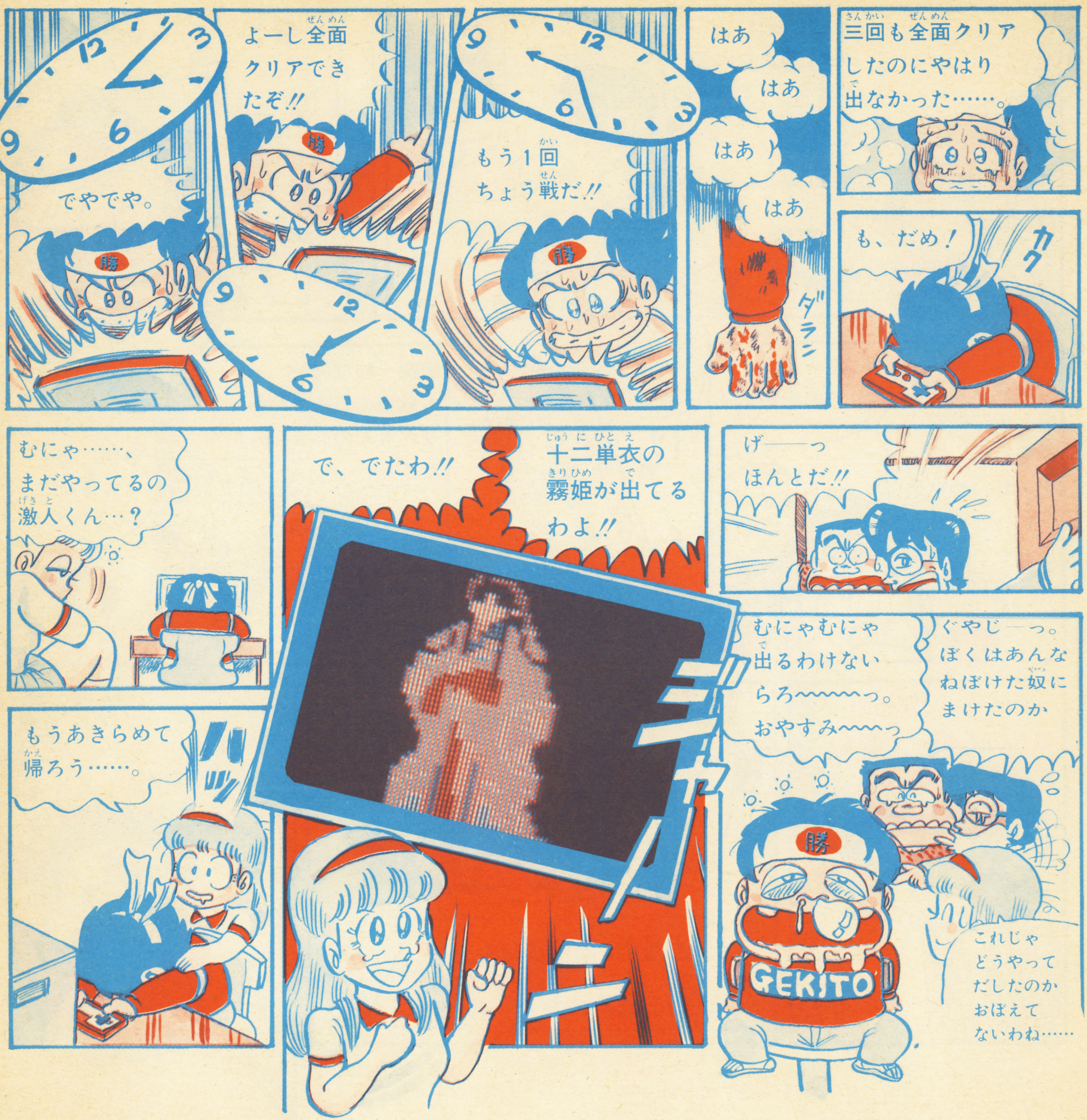
ぼくのテクニックを見せてやろう!!
ふふふ、だいぶくろうしてるな…。
あたりまえよ!!
あやーっ。ぼくの忍法がきかにゃい！
術丸がでたらもうムテキだ…。
水晶玉でパワーアップをし…
妖珠坊が垂直にジャンプしたらチャンス！　刀で切るのだ。
赤忍・青忍は、ジャンプして、おりてくる足をねらえ。
さらに巻物をとったら敵をぜんめつだー!!
あら？
たいへんよ、激人くん!! これじゃかなわないわよ！
うーん、みごとだ！


かんしんしてる場合か――っ。
だはははは。
ニャリ ニャリ
おおーっ。森をクリアしたら今度はぬけ穴があるぞ。
早くとびこみなさいよ。
ばかもん。じゅんび体操もせずにとびこんだら死ぬやないか!!
オッチニ オッチニ オッチニ
GEKITO
そんなことしてる方が死ぬわよ！
どっぷん
わちゃちゃほんとだ〜っ。
おんや、水中でコントローラーを下においておくと敵にみつからーないぞ。
水中でコントローラーを下にしておくとぜったいにやられないのだ！ またここで、刀をふり回すと真上の敵がやっつけられるのだ!!
よーし。この水とんの術を利用して…。
あーっ。なんかいい考えがうかんだのね！
ハラごしらえしよう!! ハラがへってはいくさはできまへん。
ミーン ミーン
あーンリベンはおいちい…
わははは。そんなことやってていいのか!?ぼくは、もうこの面をクリアするぞ。
ぬけ穴ではしゅり剣を投げながら突っ走れ。すぐクリアできるぞ


城壁では、旋回殺法でつっきり。
しゅりけん剣をナナメ上に投げ刀をふりまわしながらナナメ上にのぼって行くのだ。
城内もとっぱして。
城内では柱をうまくつかおう。自由に上下できるのだ。
霧姫を救出だ――っ!!
さらに「青葉の章」「紅葉の章」「雪の章」の首領をたたききって!!
全面クリア!!
大うそつきめ。二度と卓様のことをヘタと言うなよ―っ。
ポカ
ポカ
いで～よ～っ。
ふっ。もう少してごたえのあるやつかと思ったが……。
ただのほらふきでは、ぼくには勝てないね。
が、しかし。十二単衣の霧姫などどこにも出なかったではないか!!
フゴ!!



もっと練習してから、勝負をいどめよな!! どヘタの激人くん!
……
さあ卓様。となりで勝利パーティーをやりましょう。
パタン
くやぴ〜っ。
勝
GEKITO
ぬおーし。どんなことしてでも十二単衣の霧姫を出して、手久野のヤツをギャフンと言わしてやる!
そうよ。その意気よ!
なにこれ?
じゃ〜ん
芸夢の書
唐操一族は、代々お殿様のあそび相手せんもんの忍者だったんだ!
だからゲームのことなら、この巻物になんでも書いてあるんだ!!
キャー おみごと
あ めっけ!
ろくな忍者じゃないわね……。
もしかして、霧姫の出し方も書いてあるんじゃないかと!!
芸夢の書
芸夢に必勝法は おまへん!! どりょくあるのみだっせ〜〜
きばってや
ぬが〜っ。死ぬまでやってやる!!


でやでや。
よーし全面クリアできたぞ!!
もう1回ちょう戦だ!!
はあ
はあ
はあ
はあ
ダラン
三回も全面クリアしたのにやはり出なかった……。
も、だめ!
カク
むにゃ……、まだやってるの激人くん…?
もうあきらめて帰ろう……。
ハッ
で、でたわ!!
十二単衣の霧姫が出てるわよ!!
げ——っほんとだ!!
むにゃむにゃ出るわけないらろ〜〜〜っ。おやすみ〜〜っ
ぐやじ——っ。ぼくはあんなねぼけた奴にまけたのか
GEKITO
これじゃどうやってだしたのかおぼえてないわね……

▼3ページの▼

(勝)ファミコン創刊記念 3号連続 3005人にドッサリ大けん賞

応ぼのきまり

すばらしい賞品があたるビッグプレゼント。このページをしっかり読んで、応ぼしてください。

創刊号から創刊第3号（6月13日発売）まで、右下のような応ぼ券が毎号つきます。6月13日まで待って、応ぼ券を3枚はがきにはると、①〜(58)の賞品と特製オリジナルグッズⒶ〜Ⓔの中から好きなものを選べます。応ぼ券2枚だと、⑨〜(58)までの中から選べます。また、応ぼ券1枚なら㉙〜(58)の中から選べます。㉙〜(58)のなかに希望の賞品のある人には、3回応ぼのチャンスがあるわけです。

当選するのはひとつですが、必ず第3希望の賞品の番号まで書いてください。第3希望までの中から編集部で選ばせてもらいます。また、Tシャツを希望する人は、必ずサイズ（おとな用のSかM）も書いてください。

●しめ切り
昭和61年6月26日（必着）

●発　表
(勝)ファミコン7月11日発売号

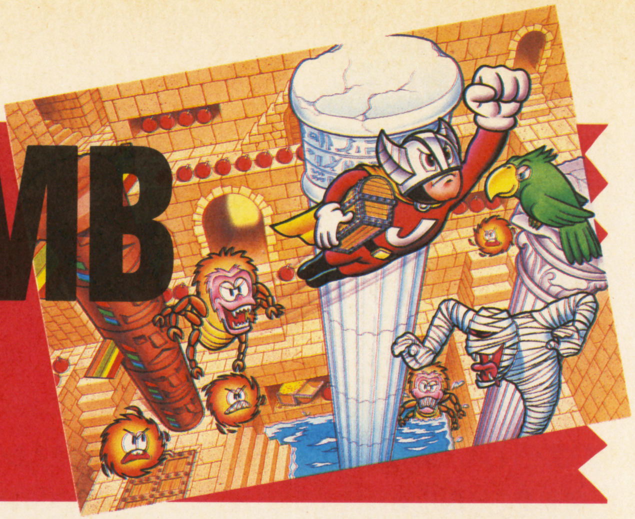
●あて先
〒160 東京都新宿区三栄町8
いかりビル2
(勝)ファミコン「大けん賞」係



応ぼ券を3枚ためる人は、6月13日までこの券をなくさないように大切にとっておこう。5月23日発売号にも応ぼ券がつきます。

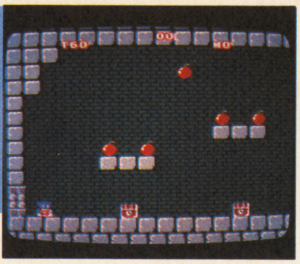
この号の応ぼ券 →

MIGHTY BOMB JACK マイティ・ボンジャック

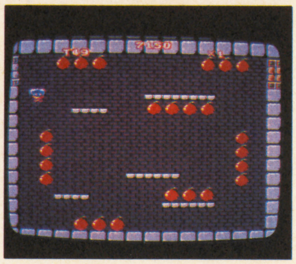


謎と奇跡の大ピラミッドの冒険 目指すは、パメラ王の救出だ!!

７つの海と６つの大陸の平和を守るパメラ王が、地上界を破滅に導こうとする魔王ベルセブルによって連れ去られてしまった。そこは、魔の巨大ピラミッド。世界平和を取り戻すため、いま、ジャックが最後の戦いを挑む。数えきれないほどの謎と奇跡を飲みこんだピラミッドの大冒険が始まる！

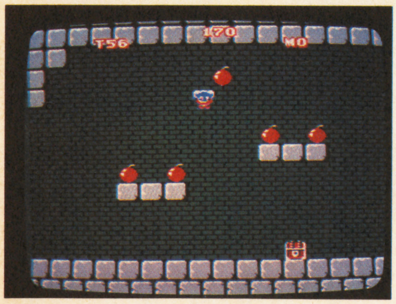


▲しかけられた爆弾を処理しながら、黄金の宝箱を開けていく。16のパメラ王の部屋の秘密をすべてあばいていくのだ。



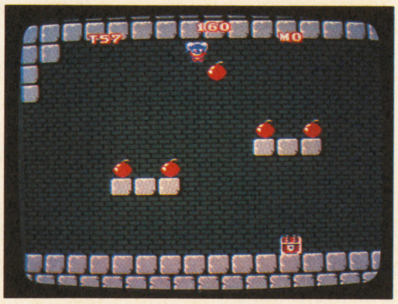
▲これが王家の部屋。各ラウンドの最後に出てくる。ここの爆弾を全部取らないと、出口の扉は開かない。確実にクリアしよう。

ジャンプテクその1



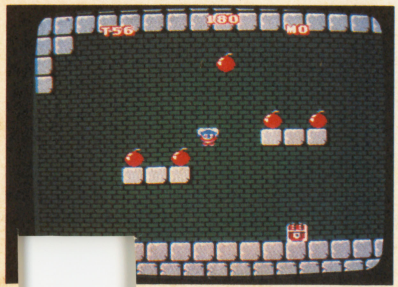
▲Aボタンを押すとジャックがジャンプ。宝箱の上で飛ぶと、その箱が開く。ジャンプテクを身につけて自由に動きまわろう。

ジャンプテクその2



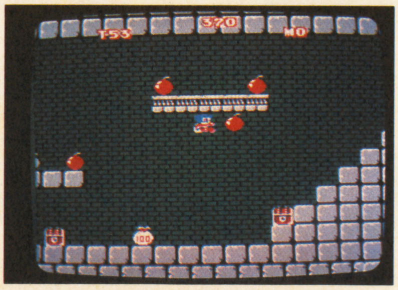
▲Aボタンと✚の上を同時に押すと、ここまでジャンプ。また、止まりたいところでAボタンを押せば、ストップ効果がある。

ジャンプテクその3



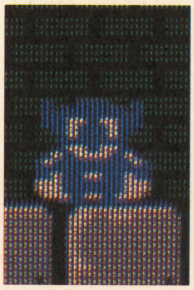
▲　プするときは、✚の下を押し　プ、だいたい、ここら辺で落ちてくる。上に敵がいるときにいい飛び方。

ジャンプテクその4

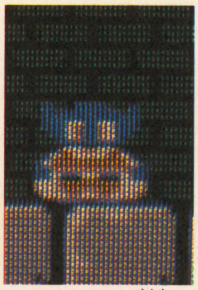


▲✚を右に押しながらAボタンを押していくと、並んで浮いてる爆弾もホラ、このとおり、カンタンに取っていけるよ。

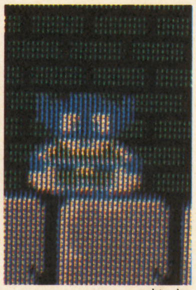
マイティ・パワーをつけろ！



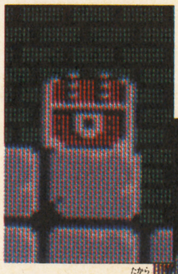
▲マイティ・コインを取って使うと、その枚数でパワーアップ。ブルーになると、オレンジの宝箱が開けられるぞ。



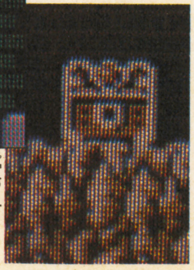
▲オレンジに変身すると赤とオレンジの宝箱をヨコから触れるだけで開けられるよ。Bボタンを2回押してみよう。



▲Bボタンを３回押すと、グリーンに変身。変身の瞬間、敵がコインに変わるから、あぶないときに使っていこう。



◀赤の宝箱。この上でジャンプするとナニかが出現。ムダなく飛べ！



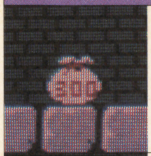
▶オレンジの宝箱。ブルー以上のジャックでないと開かない。

	パワーアップ能力
ブルー	マイティコイン1で変身。Aボタン20回で解除。
オレンジ	マイティコイン2で変身。Aボタン10回押すと解除。
グリーン	マイティコイン3で変身できる。Aボタン5回で解除。

ジャックの行く手を待ち受ける秘密の部屋の数々。隠された宝箱を探し、迷宮の奥へと進んでいけ！

ピラミッドの中は複雑多岐にわたる迷路。そこには隠された秘密の部屋がある。画面数が全部で256パターンの大アドベンチャーゲームだ。隠しキャラクターや裏ワザが仕込まれているのも魅力的。しかも、ゲームの仕方で結末が変わるマルチ・エンディング方式。キミはどこまでこの巨大なピラミッドの謎に迫れるか!? さあ、勇気をだして出発しよう!!

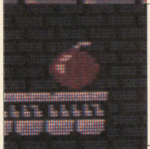
宝箱の中身は何だ？



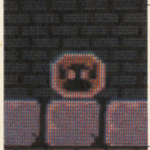
宝袋/いちばん多く出てくる。100点、300点、1000点の3種類がある。出てくるところはほとんど固定されている。



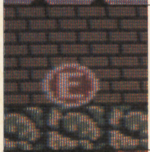
金貨/500点。これを取るとエキストラコインの出現条件がよくなる。パワーボールをとると敵をこれに変えられる。



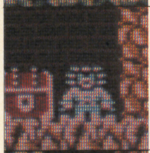
爆弾／100点と200点のものがある。空中にある爆弾と同じだ。これをいくつか集めるとパワーボールが出現するぞ。



マイティコイン／1000点。これを集めればマイティパワーが使える。でも欲張りすぎるとイタイ目にあうから注意！



エキストラコイン／これを取るとジャックがひとり増えるんだけれど、なかなかでてこないんだよね。



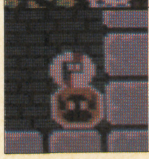
ドレイ／魔王にさからってドレイにされてしまった勇士。これを取ると2000点の高得点をもらえるのだ。



マイティドリンク/100点。これを取ると、カウントが10増える。ジャックの命のもとになるんだ。

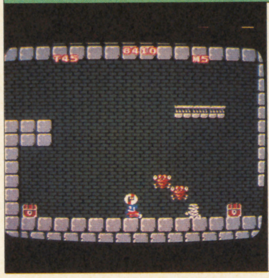


スフィンクス/10000点。隠れ出入口を出したり、開けたりすることができる。これで、秘密の部屋にいこう。



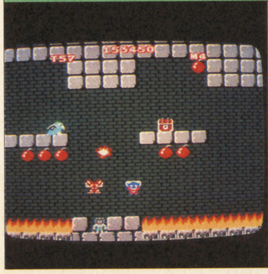
パワーボール／爆弾を取っていくとチャイムが鳴って、つぎの宝箱を開けると出てくる。敵を金貨に変えよう。

敵を引き寄せて金貨に変える



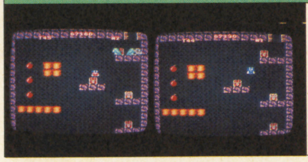
パワーボールを出したら、その下に陣どり敵が近づくのを待つ。画面上には4つの敵しか出ないから、敵が4つ出たところでパワーボールを取ればいい。金貨に変わるのは5秒間。すかさず金貨をいただいてしまおう。また、グリーンのジャックに変身して敵を金貨に変えてしまうのもいいテだ。あぶなくなったら使いたいテクニックだ。

隠しキャラを見つけよう！



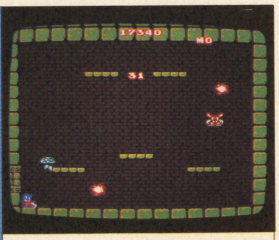
通路のいたるところに隠しキャラが隠されている。いろんなとこでジャンプしてみるといい。ヒョコッと宝の箱が出てきたりするぞ。そのなかには、いったいナニが隠されているのか。高得点を目指すキミには見逃せないものだ。また、意外なものが隠されていることがある。かたっぱしからジャンプして隠れキャラを見つけよう。

しつこい敵はスクロールで消せ



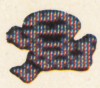
あ～ッ！敵がウジャウジャいるぞ。しかし、あわてるでない。こんなときは、ちょっとスクロールさせてごらん。ホラ、敵が画面から消えてしまうのだ。

アイタッ！拷問部屋だ



アリャリャ、いきなり画面は拷問部屋。なんとマイティコインを10以上とると、この部屋に閉じ込められちゃう。

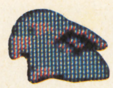
敵キャラ登場



ミイラ



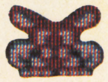
ドクロン



ホルス



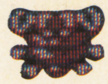
ガーメイド



ハネゾー



デスファ



ゲジ将軍

ミイラが変身していろんな敵キャラになるぞ。注意！

ゲーム史上初！「ゲーム偏差値」

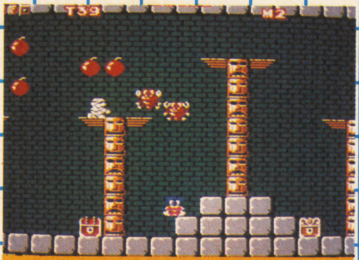
ゲーム偏差値は、ゲームオーバーかゲームクリア時に画面に表示される。これは、ラウンド数、得点、ボーナス獲得数など、いろいろな要素をもとにしている。キミのゲーム能力をコンピュータが判断。さて、キミの偏差値はいくつ？



迷宮の謎を解き明かし キミの手でマップを完成させよう



▲上から下に行く通路。目がまわりそうだよ〜。でも、こんなところにスフィンクスがでた。扉が開くゾ。



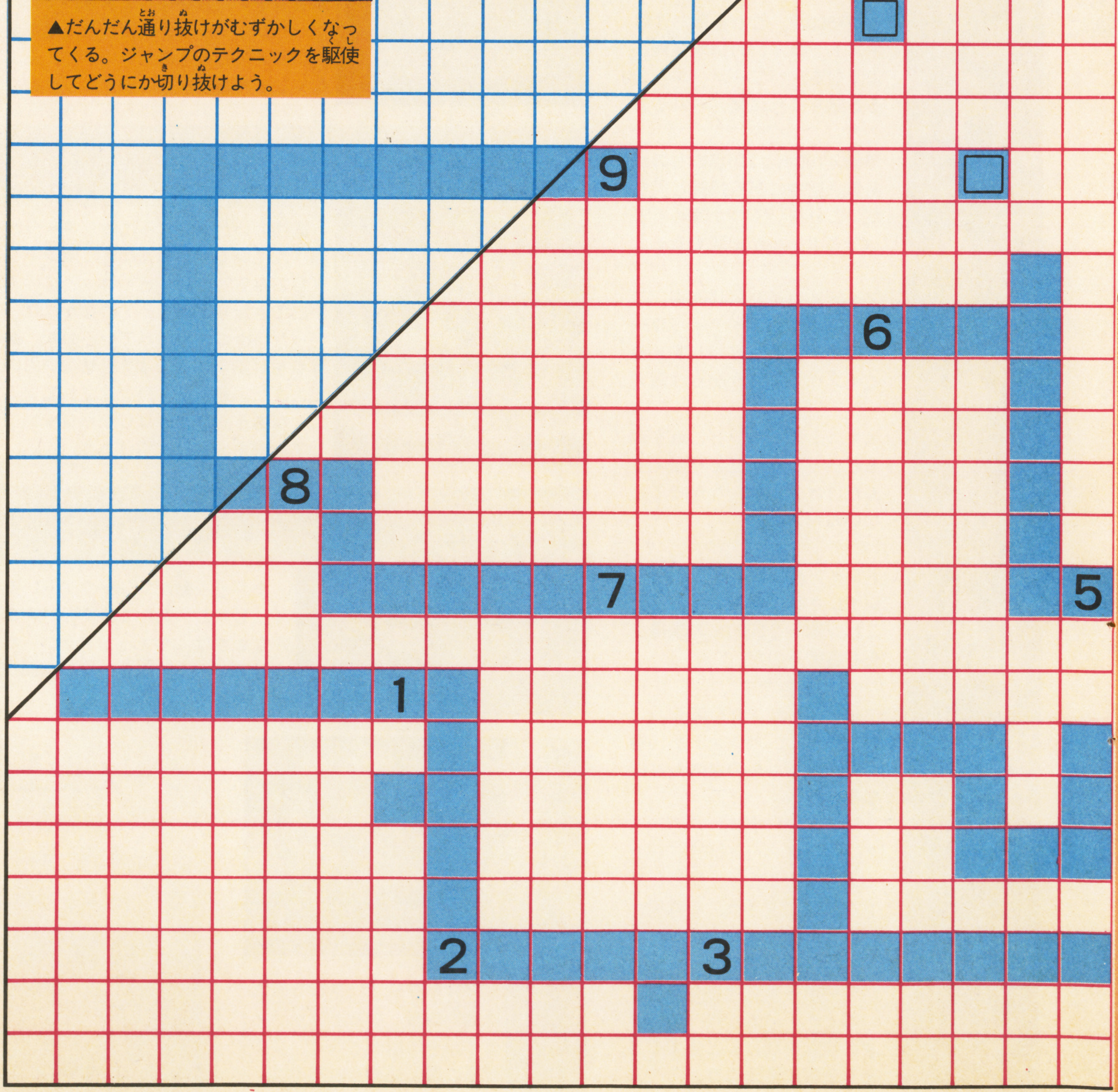
▲だんだん通り抜けがむずかしくなってくる。ジャンプのテクニックを駆使してどうにか切り抜けよう。



▲敵がいっぱい近寄ってくる。ここじゃ逃げ場がない。さて、どうやってかわそうかな？

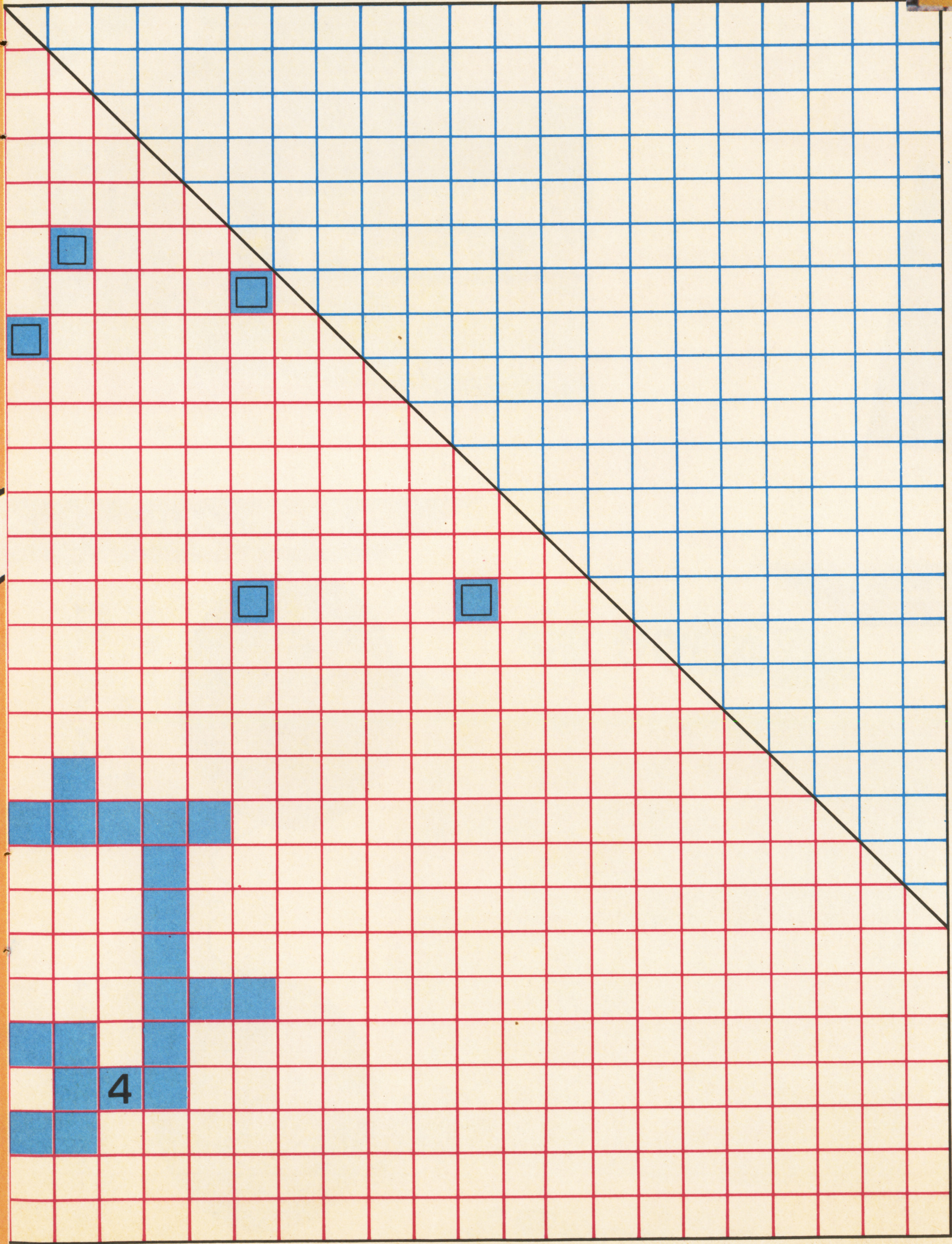


▲下から上に行く通路は、思わず力が入ってしまう。爆弾を確実に取っていけるようになったらエライ！



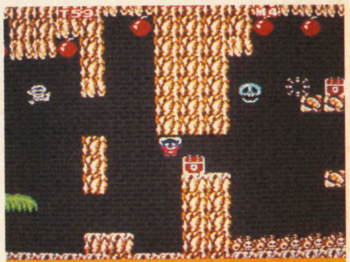
ピラミッドのなかの通路は迷路だ。これをしっかり把握しとかないと、ウロウロ迷ってしまう。そこで頼りになるのがマップ。どんどん前に進み、謎を解明しながらマップを作ってみよう。1マス1画面として、9ラウンドの続きを書き込んでいけば立派なマップができあがるよ。これでもう安心。マイティ・ボンジャックの不思議な世界がだんだんとわかってくる。各ラウンド最後の王家の部屋だけはかいておくぞ!!



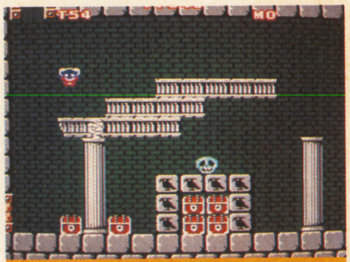




▲地獄の火の海から、イヤ～な敵ガーメイドがわいてきた。コイツの動きは速い。すぐつかまっちゃうぞ。



▲画面右下に見えているドクロの墓場に注意。ここに落ちるとジャックは死んでしまうのだよ。



▲ウムム、カラス（?）の岩に囲まれた宝箱が4つ。この中にきっといいものが入っているに違いない！



▲ラウンド9は、なぜかピラミッドの外。空中での闘いだ。下に見える火の橋がクセモノ。落ちたらイカン！

タッグチーム プロレスリング



血わき肉躍るプロレス。この興奮がそのままゲームとなって登場した。必殺ワザのサクレツに、秘めたる闘争本能がいま火となって燃えあがるのだ!!



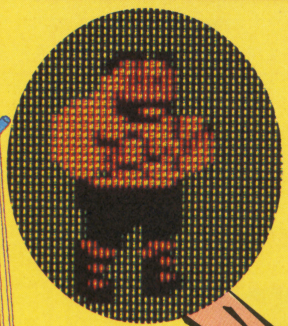
▲これがタイトル画面だ。ハイスコアではなく、最高ラウンドが表示されるんだ。

ストロングバッド

リッキーファイターズ



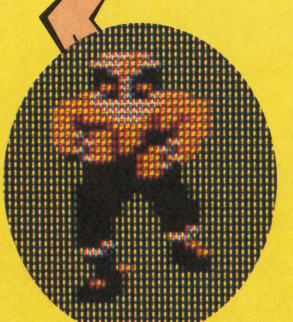
▶名実ともに日本マット界の王者。"正統派"正義の味方のリッキー。



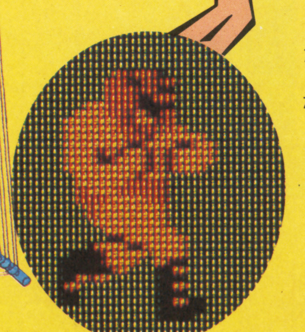
◀ウォーリーは、別名"悪の重戦車"。ドッテリした体にニクッたらしい顔。これぞ悪役の本格派(?)だね。

必殺ワザ

熱気をはらんだ大群衆の前。いままさに戦いが始まろうとしている。かたや、正義を愛するリッキーファイターズ。対するは、悪の化身ストロングバッドチーム。正義と悪とのぶつかり合い。死闘がくり広げられるマットに、熱い視線がなげつけられる。リッキーファイターズは、勝利を手にすることに、日本3位から世界、そしてスーパーチャンピオンをめざして突き進むのだ。さあ、ゴングが鳴り響いた。戦え、リッキー!



◀ナゾの覆面レスラー。ウルトラマシーン。リッキーとの息はピッタリあっているよ。



◀全身悪のかたまりであるマスクロス。メキシコからやってきた悪役レスラーだ。

必殺ワザ

必殺ワザ

それぞれが必殺ワザをもっているが、かかる相手が決まっている。タッチワークでワザのかかる相手と戦うのが効果的。必殺ワザがかかると相手に大きなダメージをあたえることができるぞ。

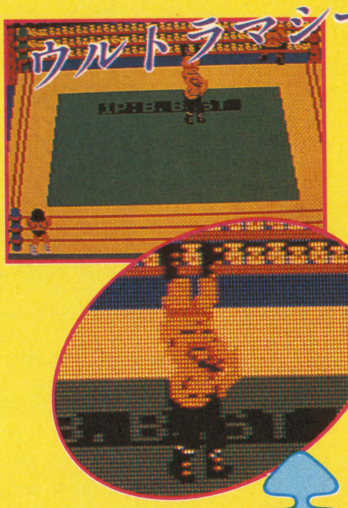
リッキー



サソリガタメ

なんとなく、見おぼえのあるリッキー。やはり、リッキーの必殺ワザは長州力のオリジナルホールドとして有名なサソリガタメだ。これは別名"スコーピオンデスロック"。ウォーリーに対して有効なワザだ。軽くパンチをくらわせ、ひるんだスキに素早くワザをかけてしまおう。

ウルトラマシーン



ブレンバスター

ブレンバスターは、敵の首根っこを腕でロックしてかかえあげ、後方に投げ飛ばすワザ。この古典的ともいえるワザを得意としているのがウルトラマシーンだ。敵の後頭部に強烈なダメージをのこすブレンバスターは、マスクロスに対して絶大な威力を発揮する。

ウォーリー



ウエスタンラリアート

スタンハンセンが日本に初めて持ちこんだワザがウエスタンラリアート。これがウォーリーの必殺ワザだ。敵をロープに投げ飛ばし、はねかえってきたところに腕をのばしてノドボトケを打つ。相手にかなりの到命傷をあたえることのできるワザだ。

マスクロス

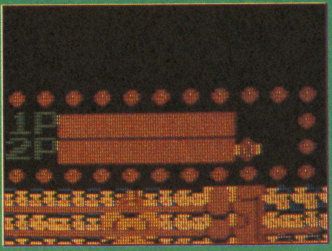


エンズイギリ

敵の前方から体をまげ、エンズイをめがけてキック。アリ・キックと並んでアントニオ猪木の必殺ワザだったのがこのエンズイギリだ。うまくヒットすると最高に気持ちいいエンズイギリを必殺ワザにしているのがマスクロス。ウルトラマシーンに有効なワザ！

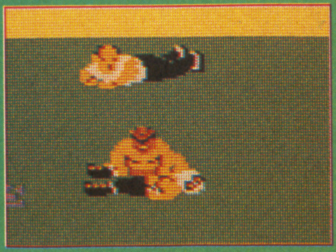
レベルメータ

画面右上部の赤いバーはレスラーのエネルギーを示すもの。このバーが短くなると、フォールされやすくなる。Bボタンを連続して押すと、すこし回復するぞ。



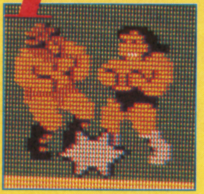
取ったぜ！ 1本

押さえこんで3カウント、リングアウト、エネルギー切れのギブアップでそれぞれ1ポイント。2ポイントとれば、キミの勝ちだ。1本ずつ大切にとっていこう！



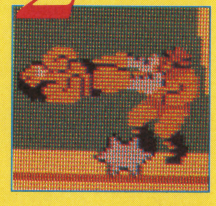
ワザまたワザの応酬だ!!

1 ボディアタック



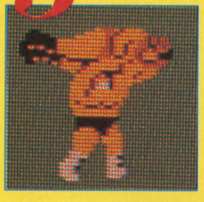
このワザを選んだと同時に、全身の力をこめてロープへ飛ぶ。そして、はね返りざま敵に体当り。リングの中央付近で体当りするようにもっていくのがコツ。相手にあたえるダメージが大きくなるのだ。基本中の基本ワザってことだね。

2 ドロップキック



ジャンプキックの一種。両足をそろえて、敵の胸から腹にかけてけりつけるのだ。みごと決まればダメージは相当なもの。しかし、このキックのタイミングがむずかしい。敵に遠すぎても近すぎてもうまくかからない。いちばんいい距離感をつかみとろう!

3 ボディスラム



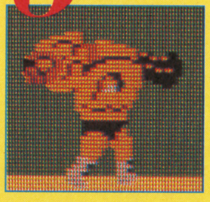
おなじみワザのボディスラム。敵の股間と肩をつかんでかかえあげ、前方のマット上にたたきつけるように放り投げる。いちばんかけやすいワザともいえるが、ゆだんは禁物。確実にエネルギーはへるのだ。基本だからこそ、しっかりマスターしておきたい。

5 フライングヘッドバッド



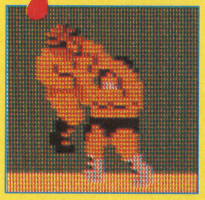
カンタンにいっちゃえば、空中頭突き。自分の体をロープの反動を利用して飛ばし、敵の上半身めがけて頭突きをするのだ。加速度がつくから、破壊力はバツグン。かなりのショックをあたえることができる。見た目にもカッコいいワザだ。

6 バックブリーカー



敵を高々ともちあげて苦しませるバックブリーカー。このワザにはいろいろなパターンがあり、当ソフトのワザはアルゼンチン式。ワザをかけてギブアップをさそうシブイ攻撃方法だ。相手のエネルギーが少くなったときかかえあげるとヨイ。

7 ネックハンギング



つるし首をイメージさせるワザ。体の大きなレスラーが断然有利だ。これは、けい動脈をしめ上げつつ上方に持ち上げてギブアップにもっていこうとするワザである。肉体はもちろん、精神的に大きなダメージを与える攻撃方法だ。

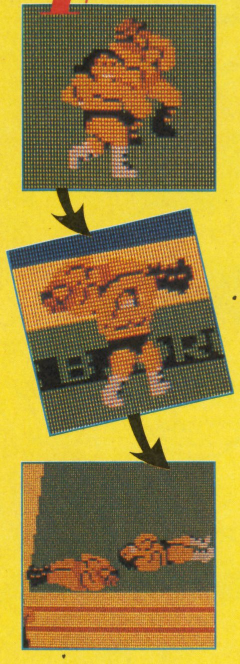
基本ワザ決定表

Bボタンを押した回数によって、かけるワザを選ぶことができる。プレイヤーによって決まるワザがちがってくるぞ。

	リッキー	ウルトラマシーン	ウォーリー	マスクロス
0	ボディーアタック	ドロップキック	ボディースラム	ボディースラム
1	ドロップキック	ボディースラム	ボディーアタック	ドロップキック
2	ボディースラム	ネックハンギング	ドロップキック	ボディーアタック
3	バックドロップ	フライングヘッドバット	バックドロップ	フライングヘッドバット
4	フライングヘッドバッド	バックブリーカー	フライングヘッドバッド	バックドロップ
5	バックブリーカー	ボディーアタック	ネックハンギング	ネックハンギング
6	ネックハンギング	バックドロップ	バックブリーカー	バックブリーカー
7	ネックハンギング	バックドロップ	バックブリーカー	バックブリーカー
必殺7	サソリガタメ	ブレンバスター	ウエスタンラリアート	エンズイギリ

必殺ワザの他にも、基本的なワザを7つ使うことが可能。早くマスターしてリングの王者になろう。

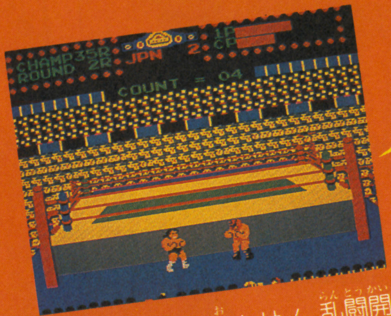
4 バックドロップ



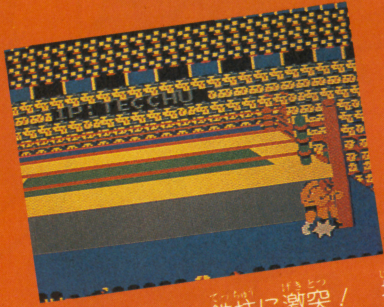
バックドロップは敵の腕に頭をロックさせた状態で、敵の腰に腕をまわして後方に投げつけるワザだ。これは、その昔〝鉄人〟と呼ばれたルー・テーズが開発したもの。画面に、「ATTACK！」の表示が出たところで、このワザに限らず、好きなワザを選んでいく。逆にいえば、つかまったら、なんらかのワザをかけられるってことだ。でも、1人プレイ中に逃げてばかりいると、ストロングバッドが怒り狂って追いかけてくる。こうなると、自分でワザがかけられなくなる！

よもやの場外乱闘

やはりこれがなくちゃ、おもしろくない。場外で思い切りあばれまくって、スカッとしようぜ！



▲敵を場外につき落とせ！ 乱闘開始だ。でも、カウントには注意しよう。



▲首をつかんで、鉄柱に激突！ 場外での戦いは白熱するばかりだ。

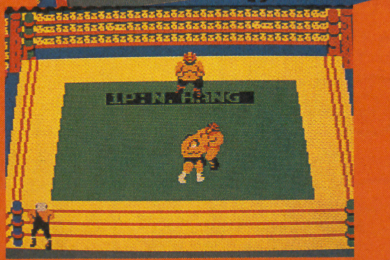


▲2人同時に場外へ。ゴングをひろったほうが凶器攻撃できるというしかけだ。



▶20カウントでリングアウト。ギリギリまでワザをかけてねばるのが、通の楽しみ方だ。

乱入！

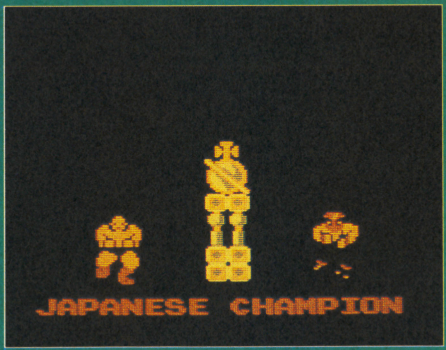


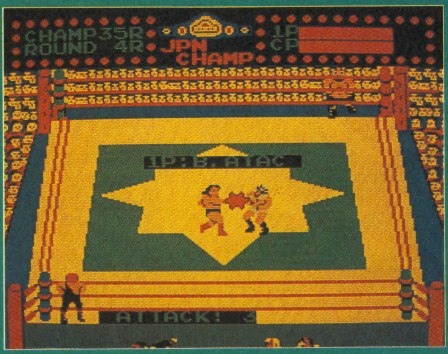
どんなにもがいても脱出不可能な時はAボタン。仲間が乱入して救ってくれるぜ。

めざせチャンプ

リッキーファイターズは勝つたびごとに、スーパーチャンピオンまでのステップを確実にかけ上がっていく。それでは、全世界征覇の道のりを紹介しよう。

3R勝利……日本チャンピオン。
8R勝利……ヨーロッパチャンピオン。
15R勝利……アメリカチャンピオン。
25R勝利……世界チャンピオン。
35R勝利……スーパーチャンピオン





途中で負けても1ランク下のチャンピオン戦からスタートできる。チャンピオンの座をかけた防衛戦では、マットに星のマークが現れて、いやがおうでも緊迫感をもりあげてくれる。また、勝利のたびにトロフィーを受けることができる。ランクが上がるごとに大きくなっていくのを確かめるのもうれしいものだ。


さ〜〜〜っ!!
始まるぞっ!!
おそわず
集合☆(勝)族!★
おーっ
なんだ
ナンダ
?!
ぬわっはっはっは
全国のファミコン大好き
めだちたがりしょくん。
こんにちは!
はじめ
ましてーっ!
さらに!
「(勝)ファミコン
編集部の
(そ)記者
だす!!
ぬおおん!
〜〜
ここは(勝)ファミコン
編集部が
きみたち読者に
おまかせ・あげちゃう
ページなの
だす!!
すきかって
使って
チョ〜
ダイッ!!
今日からみんなの
あいてをする
ミヤーマンと!
テルコンで〜す.
な、なんという
ふとっぱら
すばらしいっ


きみたちが作る
きみたちのページ!!
ミヤーマンこと
みや・のぶなお
テルコンこと
わたなべ・てるこ
なにに
使っても
かまわない。
たとえば…。
これも
やりたい。
あれも
やりたい。
おもわず
身を
のりだしちゃっ
たりして!

㊊ねっとわーく

㊊ねっとわーくは みんなでワィワィ がやがやの コーナーだす！

ファミコンの ことは もちろん 学校のこと 家庭のこと なんでもよいぞ

手紙を書くなんて かたく考えないで、わたしたちとおしゃべりするつもりで きらくにおたよりしてネ。すてきなプレゼントもあるのよ♥

かあちゃんはひどい

え〜〜ん、きいてくれ！ うちのかあちゃんは、お年玉で買ったファミコンをかたしちゃったのだ!!

ファミコンがなくちゃ生きていけない。なんとかしちくれ〜。　千葉・渡辺知裕

ファミコン上達の 第一条件は、お父さん・お母さんの理解をえること！ おこらせちゃ ダメだよ。

宿題も おつかいも ちゃんとやれば お母さんも ゆるして くれると 思うわ。

か…怪情報だ!!

忍者ハットリくんで藤子不二雄先生の顔が隠れキャラになってるんだって…。ぼくの友達が一回出したらしい。

熊本・S．S（小5）

え〜っ？ これが 事実なら 大ニュース!!

やっせ〜

とんでる先生

ぼくの先生は、マリオと同じサロペットで授業するんだぜ。　東京・北山修一

ぼくなんか 「テグザー」 しちゃってる も〜ん

むんっ

あたしゼルダ姫

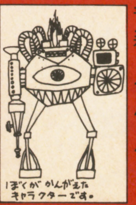
にあわん にあわん

らくがきコーナー

きみの好きなゲームのキャラをかっこよくかいておくってね。
それから、こんなキャラがいたらいいなって思うオリジナル作品も ぜひぜひ!!



島根・富山啓一



青森・七尾　健

うまいの へたなの かんけいなし！ 楽しいのが いちばん!! 必ず黒インクか 黒のサインペンで かくこと。 色はぬらないでネ！

よ〜し おれも なんか 送るぞ。



おくまんてん
億万点長者はエライッ!
のっほっほ~
ひえ~っ
これはスゴイと自分で思ったスコアが出たら、証拠写真と苦労・じまん話を送ってくれ~~。最高得点者は「億万点長者さま」として全国的に発表しほめたたえるぞ!!
4567800
ふぅ
証拠写真の写し方
①カメラはいつでも用意しておこうね。
やたっ!!
500万点
うごかないように…と
しっかり
②ブレないように、必ず三脚を使うか、台の上にカメラを置いて写そう。
③写真ができたら、編集部へ送る。
※フラッシュは使わないこと。
わくわく
今回の長者さまは
東京・
大野貴光くん
アーガス
(ジャレコ)
4567800点
にんてい証
かがやける「億万点長者さま」には㊖ファミコンのけんいあるにんてい証をおくります
わたしが大野です。
ステキ



きみもおもしろゲームを考えてみよう！
めざせ!!
昔、パイロット 今、ゲームデザイナー
いまやゲームプログラマーは少年少女のなりたい職業ナンバー1であ～る。
そこで
ここは、未来のスターゲームデザイナーをめざすキミたちに、有名デザイナー（家庭の事情で今回は顔を隠す！）である私がコーチしてあげるという㊕な、ありがたいコーナーである。こんなゲームがあったら…と考えたら、どしどし送りたまえ。見てしんぜよう！
ファミコンクラブ大ぼ集
おもしろそうなクラブにはぼくたちがあそびにいくぞ！ジャーーン
友だちどうしのあつまりでいいの。3人以上はソク!クラブ
だめーーっ!!
「品ない」「愛ない」
「おもしろくない」
3ないゲーム
じゃーっ。
ガイ～～ン
りきさく りきさく
さっそくですが先生 この作品はどうでしょーー。
ふむ ふむ
名づけて 勝シューティング そ記者を打ち落とせ!!
ゲームの解説 空とぶそ記者の落とすウンコをよけながら石をぶつけてそ記者を打ち落とすゲームだ!!
商品化度 0 ゼロ
ぬっはっは。ゲームデザイナーへの道はキビシイッなっと。
特別秘大公開
これが「勝ファミコン」のスタッフだ
おまけ
顔は悪いがファミコンのスペシャリストたちだ。日本一のファミコン誌をつくるため、がんばっておるぞ
は～～い！「勝おこたえぼうや」の中田です。わたしにでんわしてくださ～い。
君とつくろう未来のファミコン。編集長の佐藤です！
クールに燃えます。青い炎のやなぎさわです。
ほんとほんとこの青じろ～～いかお見てやってェ みんなでぜひぜひおうえんしてね。
わた…わたしが勝の星つかだで～～す。
あたしだってまけませーん そ記者
よろしく!!



任天堂テレフォンサービスのお知らせ

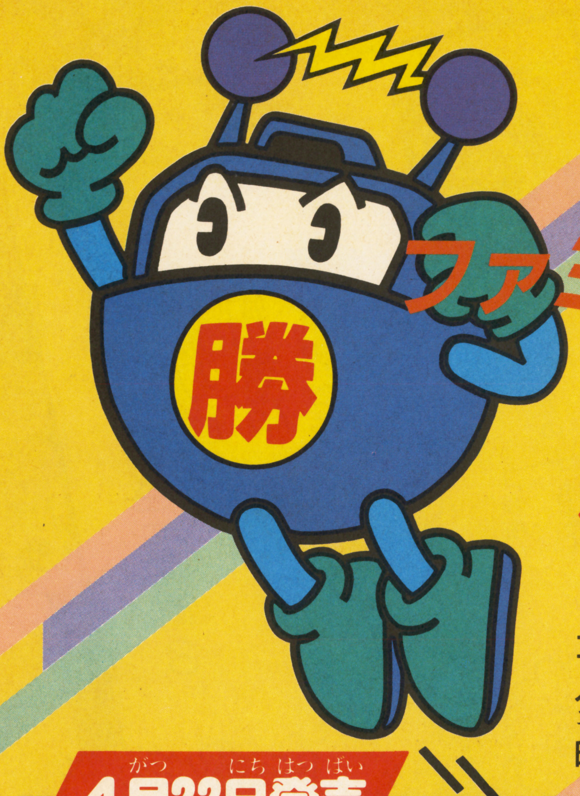
「ゼルダの伝説」は、奥深いナゾがたくさん含まれた本格的なロールプレイングです。あせらずに最後まで自分の力で進むことをお勧めしますが、どうしても先へ進むことができない時には"インパ"が「レベル7，8」の迷宮入口等のヒントを教えてくれますので、下記最寄の事業所のテレフォンサービスをご利用下さい。

◎電話番号

本社(京都)	(075)525-3444
東京支店	(03)252-2220
大阪支店	(06)243-9444
名古屋営業所	(052)586-3000
札幌営業所	(011)612-4144
岡山営業所	(0862)55-2130



※電話をかけるときは、ご両親に話してからしてね。



コンプティークの ファミコン マル勝シリーズで 勝つ

勝つためだけの本、それがコンプティークの"ファミコン マル勝シリーズ"だ！　最新ゲームの必勝法や㊙テクニックはもちろん、プロが使う高度テクニックも徹底的に紹介。これさえあれば、キミは勝ちっぱなしだね！

4月22日発売

THE HYRULE FANTASY
ゼルダの伝説™



●A5判　192ページ
●690円

ゼルダの伝説 を徹底攻略！　コミックやレベル7〜9までの大ヒント集もついて、オールカラーで登場だ!!

好評発売中

グーニーズ

ギャングに捕えられた仲間を救え！　プロ級テクニック&隠れキャラを完全紹介。折込みマップ付!!

●新書判 80ページ　●330円

5月10日発売予定

影の伝説™
THE LEGEND OF KAGE



隠しコマンド&バグ、そして超秘法を徹底公開!!　マル勝のプロ級テクニックを駆使して、"影"よ、姫を救いだせ！

●新書判　64ページ
●予価300円

プロ級 勝 パーフェクトテクニック

その他 最新ゲームが続々登場！

角川書店／コンプティーク編集部編著

ファミコン 新作特Q

できたてホヤホヤのソフトから、これから出るソフト、フォトスクープに周辺機器の情報まで、どこよりも早く、くわしく教えちゃうコーナー"新作特Q"。便利で見やすいキップ式データ表付きで、さっそく発車オーライ！



イラスト／山本哲茂

●キップの見かた

発売(予定)日　　価格(予定を含む)



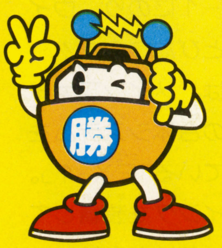
メーカー名　　発売済みのものはキップが切れています。

●ロボットの見かた



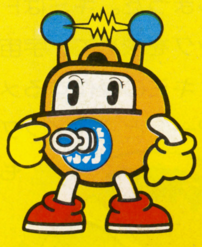
とびだせ！ニューゲーム

▲発売間近のソフトにはこのマークがついているよ。



最新ヒットゲーム

▲すでに発売されてしまったソフトには、ピースロボのマーク。



もうすぐファミコン

▲ファミコンに移植されるソフトには、おしゃぶりロボのマーク。

B-ウイング



5月下旬発売
データイースト
¥4,900（予価）

ついに、DECOことデータイーストもファミコンソフトを作ることになった。第1弾のゲームはアーケードで人気のB−ウイング。超巨大ゴブナスに感動!!

新作特Q

B-ウイング・ストーリー、そして基本操作

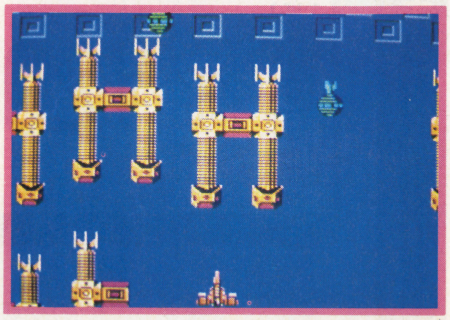
地球連邦は攻撃機能別に、10種のウイングと、そのコックピットにあたる〝メインファイター〟にわかれた合体機「FX−1」を完成させた。ところがテスト飛行中このウイングが、なに者かにうばわれてしまった。キミはFX−1にのり、ウイングを求めて、宇宙へとびたつのだ!!

キミの操作するメカは、〝メインファイター〟と〝ウイング〟の合体システムをもっている「FX−1」。ウイングを装着していないときには、Aボタンでレーザーを発射でき、Bボタンで下降できる。この下降を使いこなせば、かなり便利。そして、ウイングを装着したときは、Aボタンでウイングの武器を使い、Bボタンで切り離しができるってわけさ。



ウイングは輸送メカ〝ノース〟にあやつられ、画面上方から出てくる。この左右のノースをこわせば、ウイングにメインファイターを重ねて装着できるんだ。

各ステージの最後には、必ず重機動メカ「ゴブナス」か、なんらかの巨大な敵が現れる。こいつを倒せばステージ・クリアとなって、つぎのステージに進めるわけ。そのとき装着しているウイングは、つぎにもちこせるんだ。



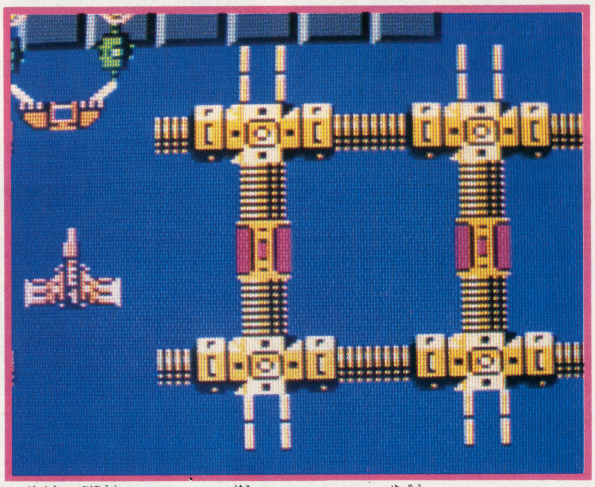
イラスト／村田健司

出撃だ！10種類のウイングの特性をいかせ!!

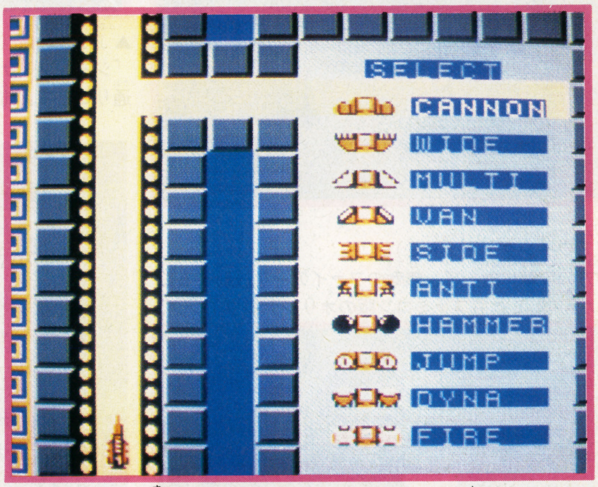
ウイングは全部で10種類ある。アーケード版の8種類よりさらにパワーアップされているわけだね。もっとも、残念なことにG―ウイング（低空攻撃用のウイング）はファミコン版にはないようなんだ。

ステージ1、5、9などのスタートのときには、自分でウイングを選ぶことができるんだよ。自分なりのやりかたを見つけるといい。

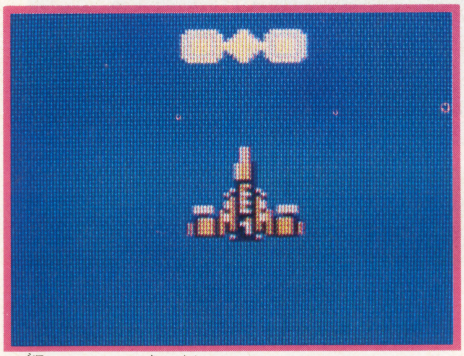
ステージの途中では、ウイングがノースにつれられて現れる。もしも、ウインググをとりかえたかったら、ノースを破壊して装着することもできるんだ。でも、ウイングをとりかえたほうがいいとは限らないぞ。



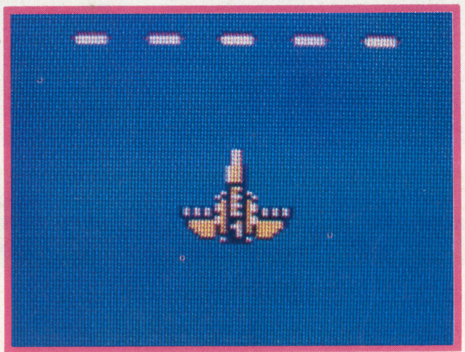
▲画面の左上でウイングを運んでいるのが、輸送メカ「ノース」だ！



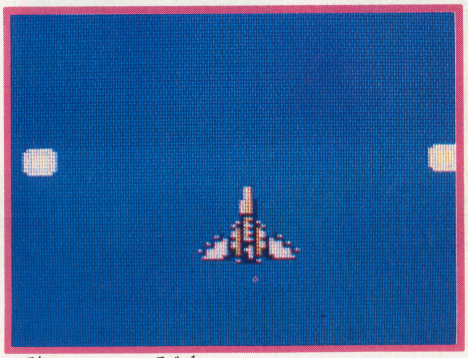
▲さあ！ キミの好きなウイングをえらんで、いまこそ飛びたつんだ!!



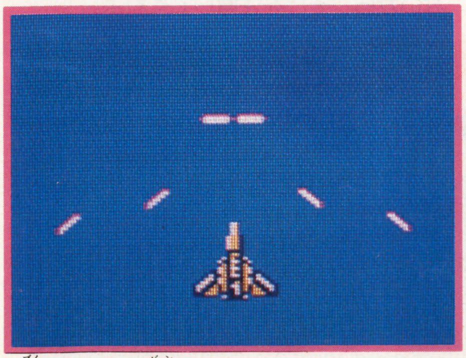
▲Cウイング（CANON）
「キャノン砲」を2門装備している。本機と合わせれば3連射することができるんだ。



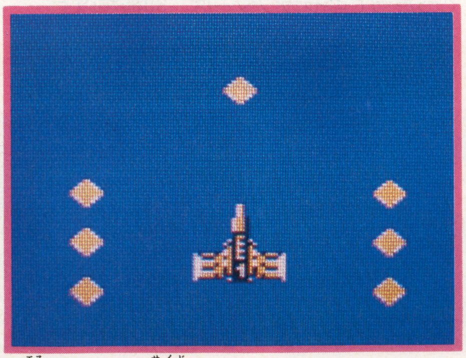
▲Wウイング（WIDE）
前方を広い角度でカバーすることができるワイド・ブラスターを持つ強力なウイングだ。



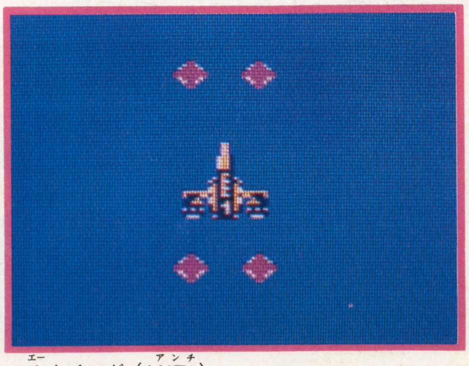
▲Mウイング（MULTI）
銃座が回転できるので、9方向に機銃を発射することができる。だが、あまり使いやすくはない。



▲Vウイング（VAN）
近距離の攻撃に威力を発揮する「バリア」機能をもっている。ただし、遠方への攻撃はできない。

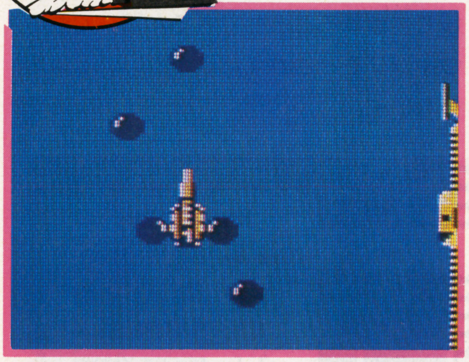


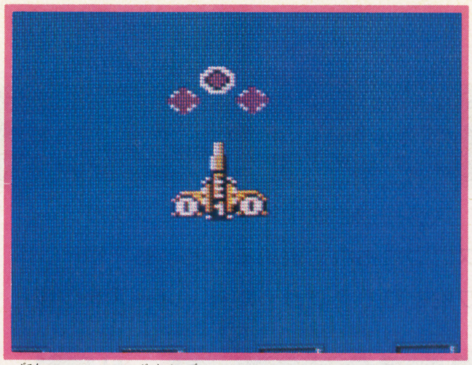
▲Sウイング（SIDE）
左右方向にミサイルを発射し、左右の敵を攻撃することができる。かなり広い角度をカバーできるぞ。



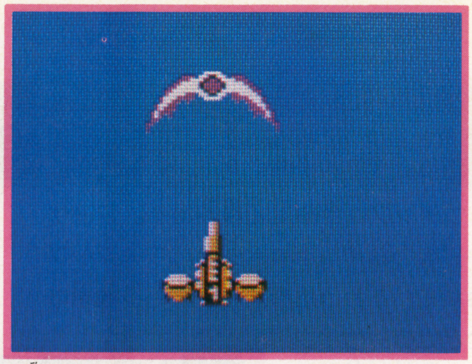
▲Aウイング（ANTI）
後方を攻撃することができるのは、このウイングだけ。弾切れが、ほかのものとくらべると、多少はげしい。

▼Hウイング（HAMMER）
本機のまわりをぐるぐる回転する鉄球が敵をたたきつぶす。ファミコン版オリジナルだ。





▲Jウイング（JAMP）
「ジャンプミサイル」を装備している。障害物の上を通りこして、前方の敵を破壊することができる。



▲Dウイング（DYNA）
ダイナミック波動砲。広い範囲に対して強力なんだ。これもファミコン版オリジナルのウイングだ。

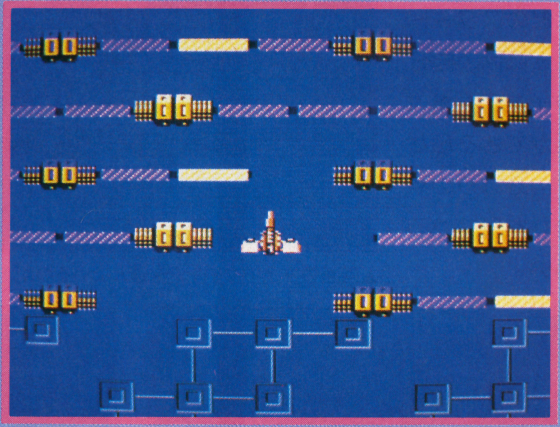
▼Fウイング（FIRE）
前方の攻撃に対して、無敵のファイアーを放射することが可能。これもファミコン版のオリジナルウイング。



ちょっとアドバイス――ウイングの使いかたあれこれ

ウイングは全部で10種類あるわけだけど、それぞれの機能が少しずつダブるところがあるので、それについて書こう。

Sウイングは使い方しだいでAウイングのかわりになるんだ。バーリーに対してはWウイングがいちばん合ってるけれど、Vウイングでもなんとかなる。そのうえ、Vウイングでもヨコ方向をあるていどカバーできるから、Sウイングのかわりとして使うこともできるのだ。でも、やっぱり最強なのがFウイング。前方への攻撃は、ほとんど無敵といってもいいね。

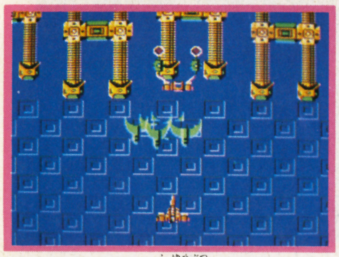


戦闘の前にステージと敵キャラを研究しよう

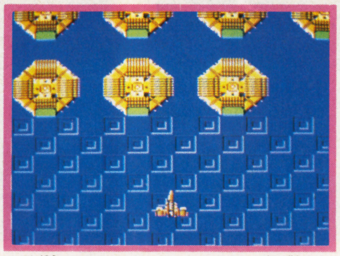
B－ウイングがうまくなるには、まず、その場その場に有効なウイングを装備して使いこなすことだ。それには、ステージがどんなぐあいにできているのかを、おぼえるのが、いい方法だね。というわけで、ここでは最初のほうのステージをちょっと紹介しちゃおう。しかも、そのうえ、キャラクターの紹介までついているという、ぜいたくなコーナーだぞ。なんてたってキャラクターは、30種類以上あるというからすごいね。

さて、それではステージ1から見てみようかな。あ、その前にひとこと。ウイングは必ずしもとりかえているわけじゃないから、そこを注意してくれよ。

ステージ　1



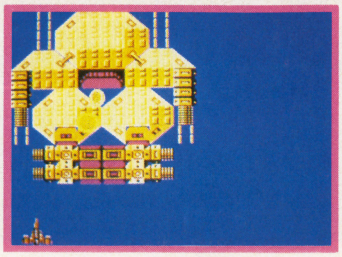
▲ステージ1は、浮遊物バーボ02がやたら多く浮いている。写真の戦闘機ボンの攻撃に気をつけて、ウイング輸送機ノースを破壊し、ウイングを取り返そう。



▲前方にいるのは、バーエイの大群だ。こいつは、いつも大集団であらわれるので、CウイングやWウイングで一気に撃ちくずそう。1つにつき200点だ。

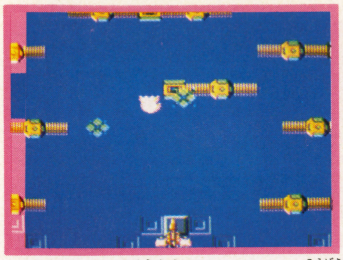


▲バーエイ地帯の手前でテュウカの編隊が攻撃してきた。こいつは前に出現してミサイルを発射すると、Uターンする。よく見るとDウイングが浮遊している。

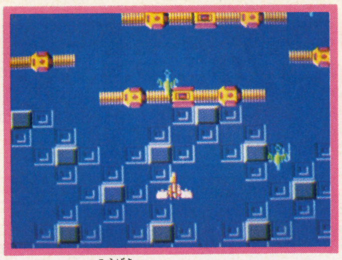


▲これがステージ1の最終ターゲットの「ゴブナス」だ。手前の電磁バリアを破壊して中心核を攻撃しよう。こいつを倒せばステージ1は終わりだ。

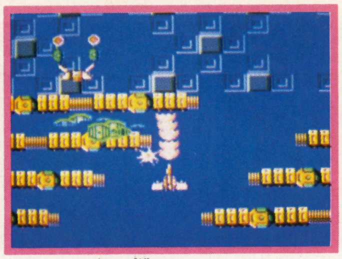
ステージ　2



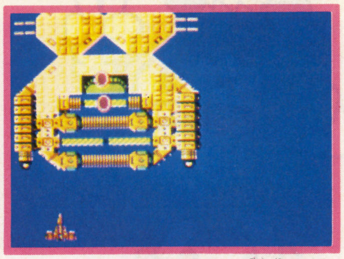
▲バーサ01の浮遊地帯でテュウカが攻撃してきた。バーサ01は中心を撃てば、1発で破壊できるので、できるだけ中心をねらおう。Fウイングを装備している。



▲ゴーバの攻撃がはじまった。ゴーバは前方から現れて、メインファイターをねらって直進してくる。横スクロールをうまく利用して左右から攻撃しよう。

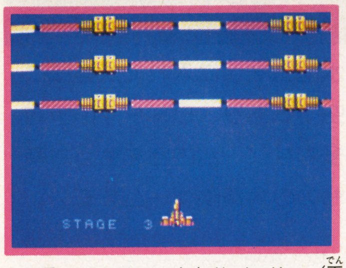


▲バーサ02Cの群のなかにメカボラがいる。小さいメカボラを撃つと大きい方がファイターをねらってくる。バーサ02Cが全滅するとウイングを見つけることも。

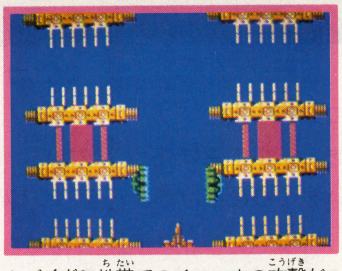


▲ステージ2のゴブナスは、電磁バリアが左右にわかれ、数も多い。Cウイングなどで急いで、しまつしよう。こいつを倒せば、いよいよステージ3だ。

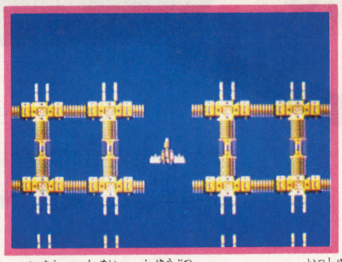
ステージ　3



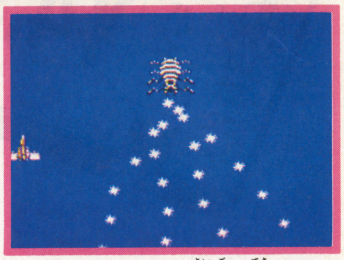
▲ステージ3は、いきなりバーリー（電磁バリア）の出現だ。まだ、こまかくはないので、すなおに前方を撃っていけば、ラクにぬけられるはずだ。



▲バイド01地帯でのイマーナの攻撃だ。イマーナは、左右から自機をはさみこむようにあらわれるので、ここはSウイングを確実に装備していきたいところだ。



▲名前の不明な浮遊物だ。バイドの一種だと思うんだけどね。ここはSウイングだったら撃つことができるけど、いまはFウイングを装備してる。

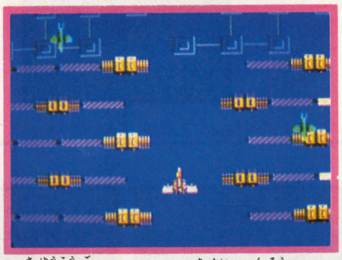


▲これがステージ3の最後の敵スパイダー（正確な名前は不明）だ。この面にはゴブナスはいないってわけ。アーケード版にはないキャラクターだね。

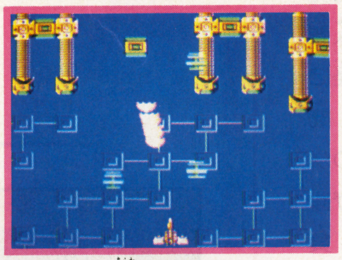
ステージ　4



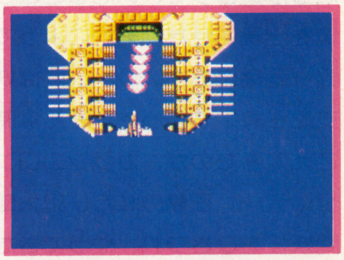
▲バグラが現れた。こいつは、突然宙に出現するふしぎな物体で、スピードはすごく遅いんだ。こいつは150点。前方にはバーサ02Cが待ちかまえている。



▲左右交互のバーリー地帯で苦労していると、突然ザーズアがせめてきた。こいつは自機をねらって蛇行してくるので、Cウイングなどで一気にうちくずそう。

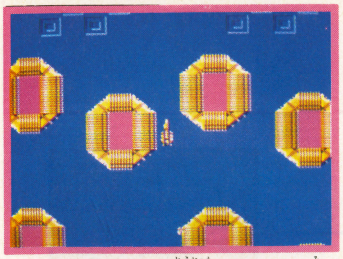


▲ナガンサが現れた。こいつはファイターの直前で一時停止し高速ミサイルを発射してUターンしていく。写真のようにFウイングを持っていればだいじょうぶ。

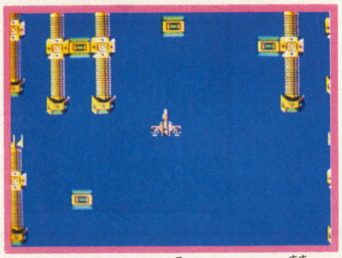


▲これがステージ4のゴブナスだ。こんどは電磁バリアを破壊しながら、奥深くへとファイターを侵入させなければならないんだ。なかなか手ごわいぞ。

ステージ　5



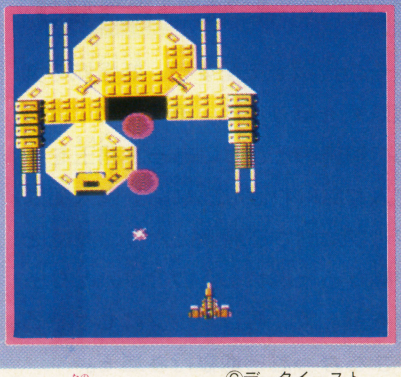
▲ついにバーエルが登場。こいつは見てもわかるとおり、ジャンプミサイルでしか、破壊できない。Jウイングがとれなかったら、下降を使って切り抜けよう。



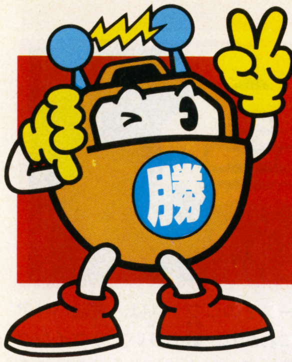
▲バーボ02のなかをAウイングで進むのは、なんともたよりないね。でも、ここでは、後方からの攻撃もあるので、Aウイングを装備したほうが安全だろう。

やっぱり、B―ウイングはおもしろい！

ここまで、B―ウイングについて書いてきたけれど、ファミコン版もアーケード版に負けないくらい、よくできてると思うよ。ゴブナスなどの巨大なキャラクターも再現されて、ウイングの種類も10種とパワーアップされている。そのうえ、隠れパーツまであるとなると、もう文句なしだ。これからもデータイーストには期待していたいね。



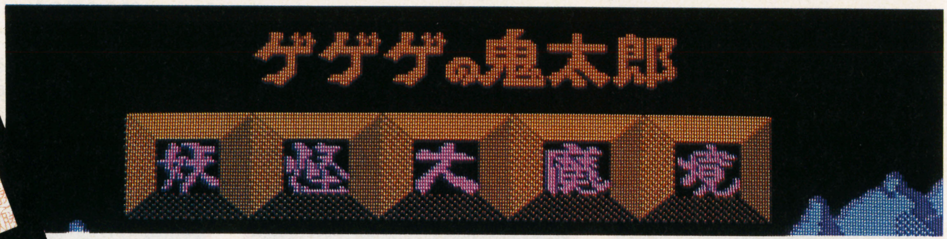
※画面は開発中のものなので、発売されるものと一部ちがうことがあります。必勝法は5月23日の号でもやるからお楽しみに！



ゲゲゲの鬼太郎

妖怪大魔境

4月17日発売
バンダイ
¥4,900



ついにファミコン界にあの"ゲゲゲの鬼太郎"が登場だ。無数の悪妖怪を相手に4大魔境で戦いをくりひろげろ。どこかで水晶玉を手に入れて妖怪城に潜入だ！　空中戦あり、ヒトダマの争奪戦あり、と多彩なゲーム内容をもった興奮ワクワクものの大冒険ゲームだぞ！

ストーリー

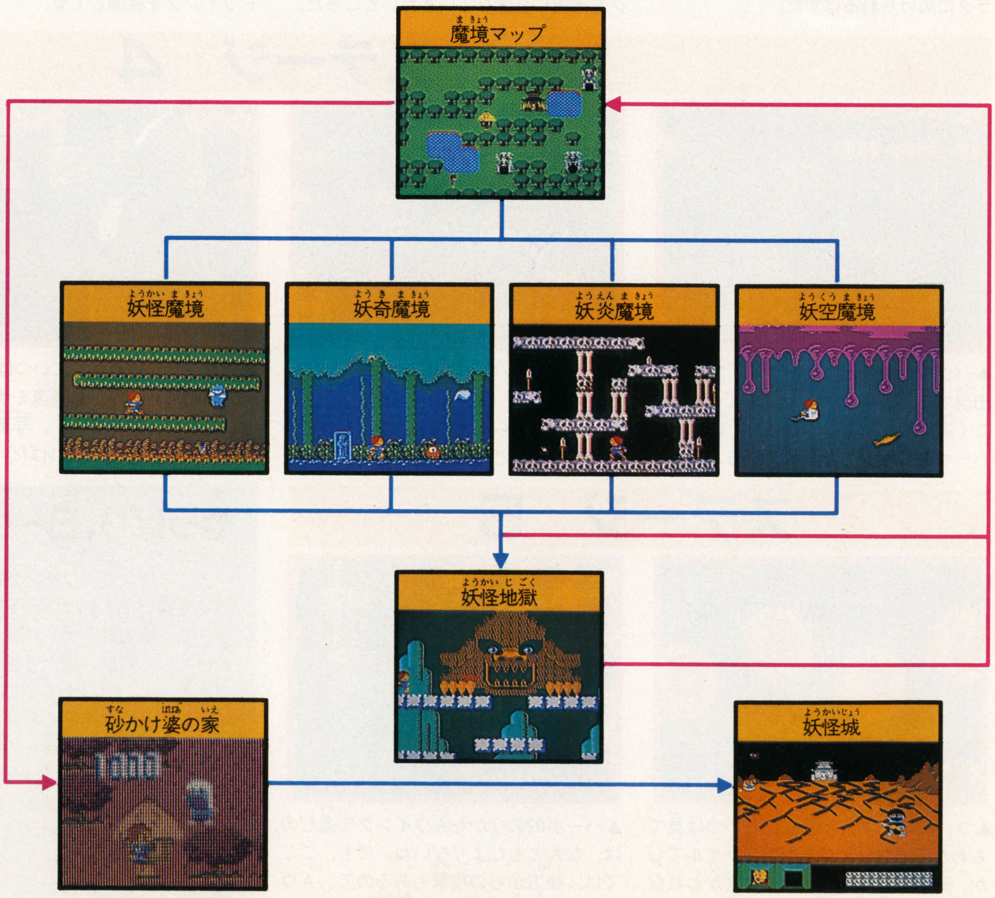
妖怪の国をつくるために悪い妖怪たちが集まって、いたるところに魔境を出現させた。それによって人間界が危機におちいり、人間は妖怪に支配されつつあった。そんな時、聞こえてきたのが、カランコロンのゲタの音…。正義の味方、鬼太郎が仲間妖怪をひきつれ、やってきた。負けるな鬼太郎！　妖怪をひきつれ、負けるな鬼太郎！　妖怪どもをけちらせ!!

ゲームの目的

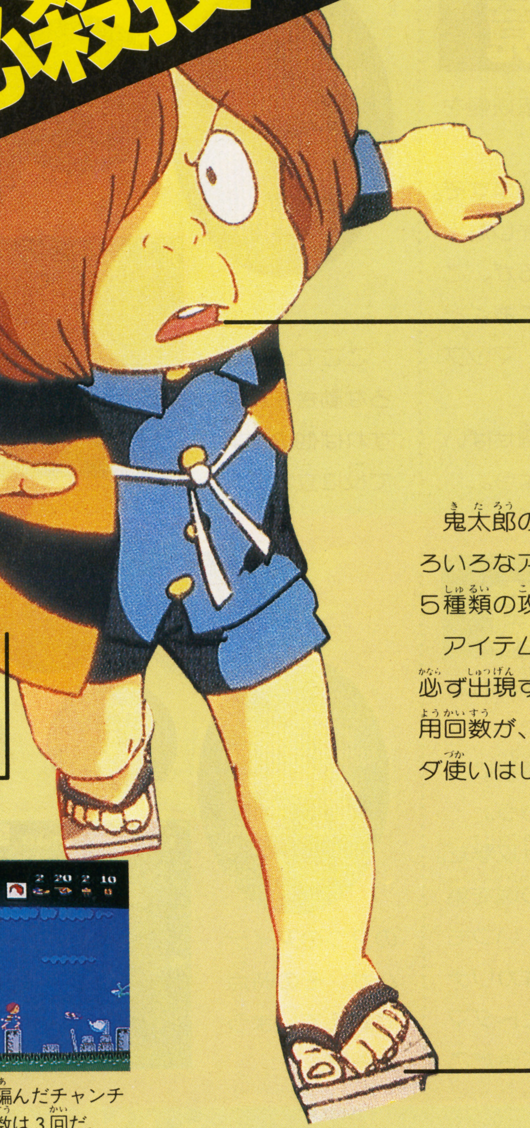
その地域を支配する、妖怪城の強敵妖怪を倒すこと。そのためには4つの魔境のどこかにある水晶玉を手に入れなければならない。鬼太郎はマップ画面から魔境に入り、魔境を攻略すると現れる2つの扉のどちらかを選んで、再びマップにもどれる。

まちがったら地獄行きだぞ。

これが妖怪大魔境の世界だ!!

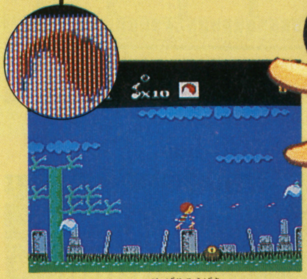


鬼太郎の必殺技





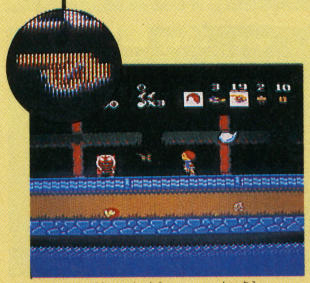
▲火の玉攻撃。前方の敵をつづけて倒せる。使用回数は10回。



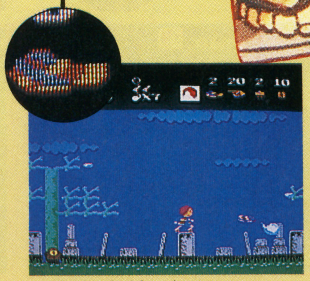
▲おなじみの毛針攻撃。いつでも使えるぞ。連射しよう。

鬼太郎のおもな武器は毛針だ。しかし、いろいろなアイテムを取ることによって合計5種類の攻撃ができるようになるぞ。

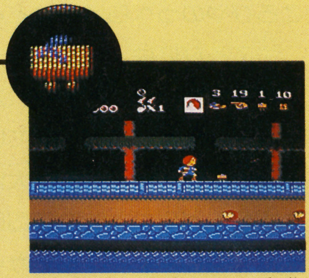
アイテムは魔境で敵を倒しているうちに必ず出現するはずだ。毛針以外の攻撃は使用回数が、それぞれ決められているからムダ使いはしないようにね。



▲指鉄砲。使用できる回数は20回だ。



▲祖先の霊毛で編んだチャンチャンコ。使用回数は3回だ。



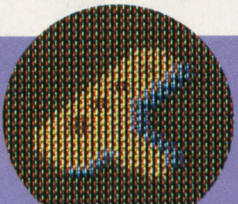
▲必殺のゲタ攻撃だ。ある程度誘導できる。使用回数は2回だ。

正義妖怪

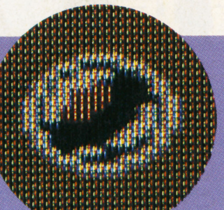
鬼太郎を助けてくれる力強い仲間たちだ。妖怪城に入るためには砂かけばばあの家で水晶玉に呪文をかけてもらわないといけないし、妖空魔境では一反もめんの協力が必要なのだ。

また、魔境内でオカリナを手に入れると、妖怪城でオカリナの数だけ仲間を呼べるぞ。ぬりかべ、子泣きじじい、砂かけばばあの3人が、それぞれの能力をフルに発揮して相手の攻撃力を弱めてくれるのだ。

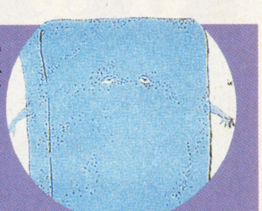
オカリナ



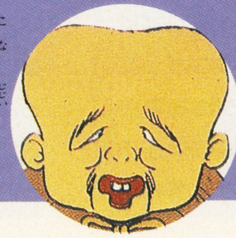
水晶玉



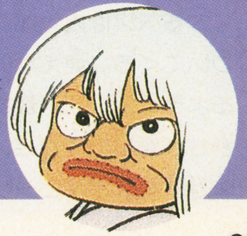
塗壁



子泣き爺



砂かけ婆



妖界魔境

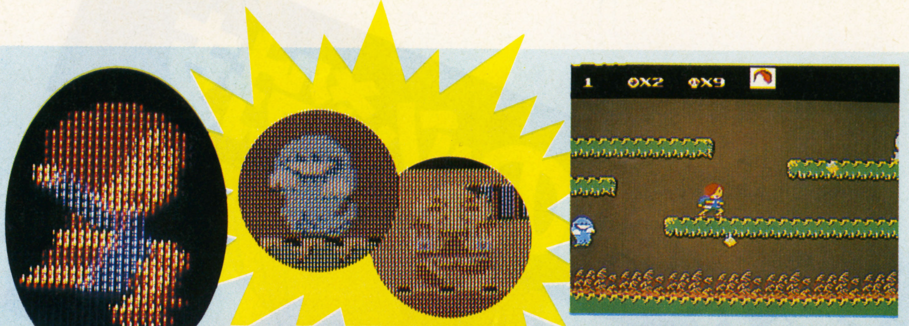
草原と屋敷の2シーンあり、敵妖怪を10匹倒すとゲームクリアだ。

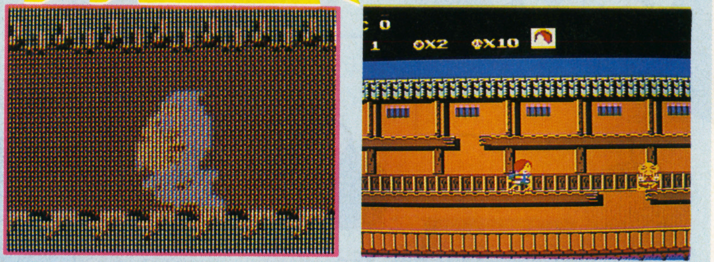
ねずみ男も登場して鬼太郎を悩ますぞ。

戦いの途中でひょうきんな顔をした小妖怪やカラスが現れることがあるが、この2匹は鬼太郎の味方だ。取っておくとゲームクリアして扉を選ぶ時に、マップに戻れる方を教えてくれるぞ。

妖界魔境はただひたすら敵を倒せばいい。まずは鬼太郎の操作に慣れよう。

ここでいろいろな動きを練習すれば他の魔境で役に立つぞ。





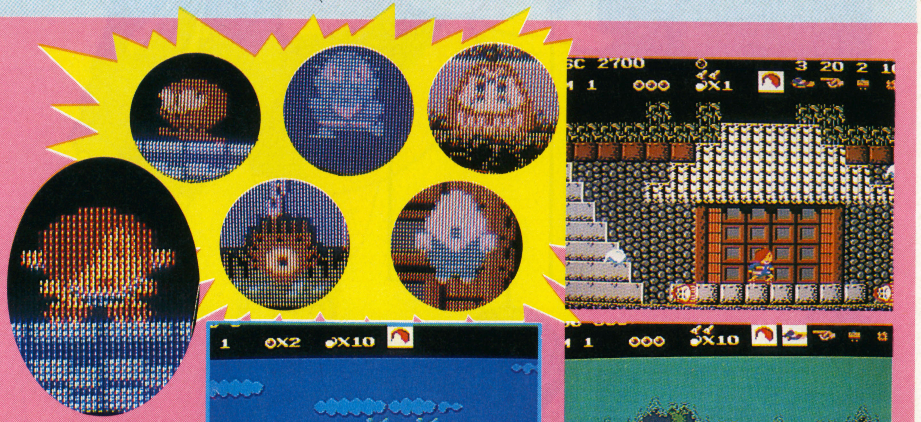
妖奇魔境

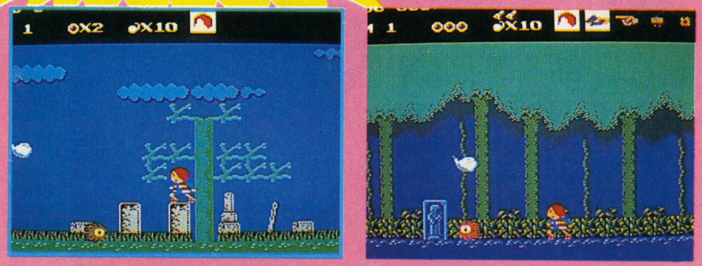
敵妖怪と戦いながら、妖怪に奪われた人間の霊魂を10個集めるのだ。

土蔵と墓場、森の3シーンを背景に土ころびやのっぺらぼうなどと戦おう。

土ころびには、しゃがんで毛針攻撃だ。

画面上部には、あとどれだけの魂を集めればいいかが表示されている。いつも注意して見ておくことが大切。オカリナや水晶玉が現れた時に10個目のヒトダマをとってしまうと、せっかく出てきたこの2つのアイテムが、その時点で消えてしまうからだ。



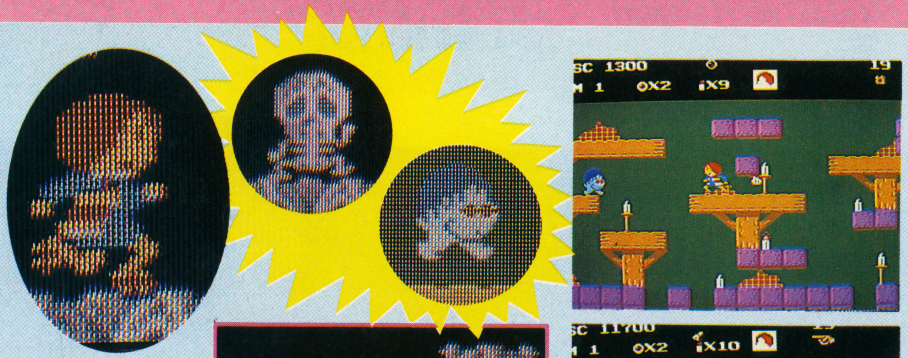


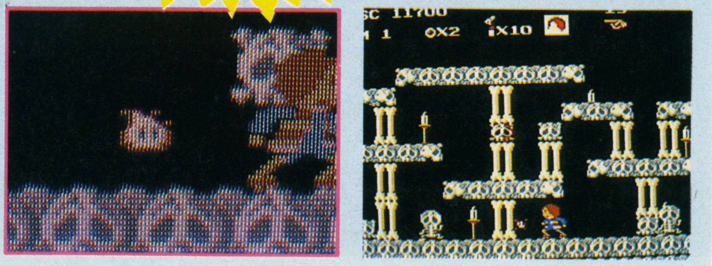
妖炎魔境

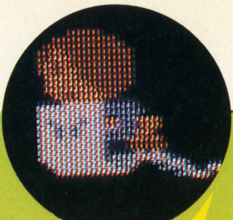
つるべ火をうまく誘導して、ろうそく10本に火をつけてまわるのが妖界魔境だ。

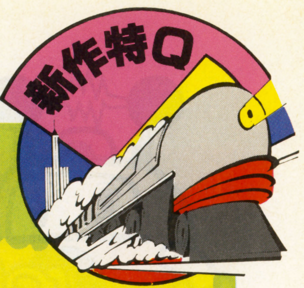
もちろん、敵妖怪が鬼太郎のじゃまをしてくるから注意しよう。どくろの部屋と古屋敷で、ろうそく合戦だ。

つるべ火は鬼太郎につかず離れずくっついてくる。見えない糸でつながっているような感じだ。最初のうちは誘導のしかたが難しいけれど、ここは敵妖怪の攻撃がそれほどキビシクないから慣れれば楽にクリアできるはずだ。下の穴に落ちないように注意しよう。





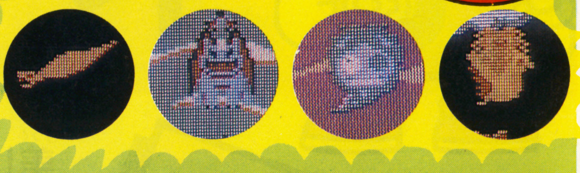




妖空魔境

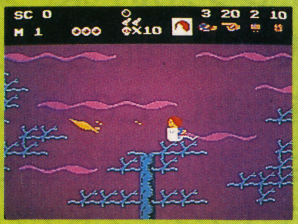
魔境中、最大の難関だ。一反もめんにのってベナンガランやかみなりなどと空中戦をくりひろげよう。敵の攻撃にあうと鬼太郎は一反もめんから落っこちてしまうぞ。

敵の攻撃をよけるのもひと苦労だ。ベナンガランをやっつけるには、左右どちらかに飛びつづけながら、鬼太郎を追い越すのを待って、うしろから攻撃するのが一番効率よく倒せるぞ。

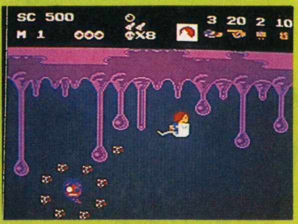


一反もめんにのった時は鬼太郎の動きがひじょうに鈍くなる。









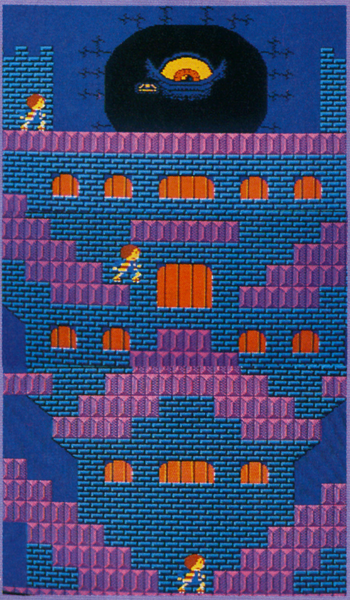
妖怪地獄

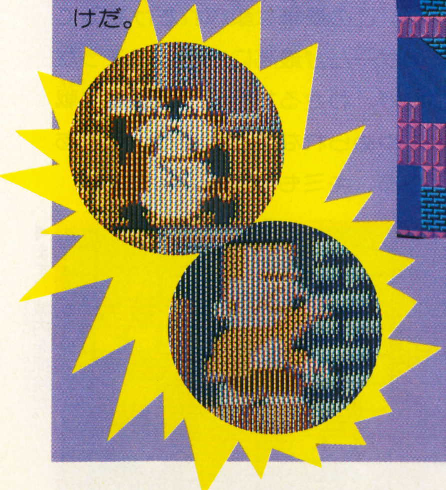
魔境で扉の選択を誤るとこの妖怪地獄に落とされてしまうぞ。魔境とは違って、ここは下から上へと登っていく縦スクロールゲームになっている。こうるさい妖怪の手下たちを倒しながら頂上まで登りつめると、空恐ろしい巨大妖怪が鬼太郎を待ち受けている。

こいつをやっつけないことにはマップに戻れない。

しかし、急所をうまく攻撃すれば、意外と簡単に倒せるはずだぞ。

妖怪地獄では、指鉄砲やゲタなどのスペシャル攻撃は使えない。毛針で戦うだけだ。



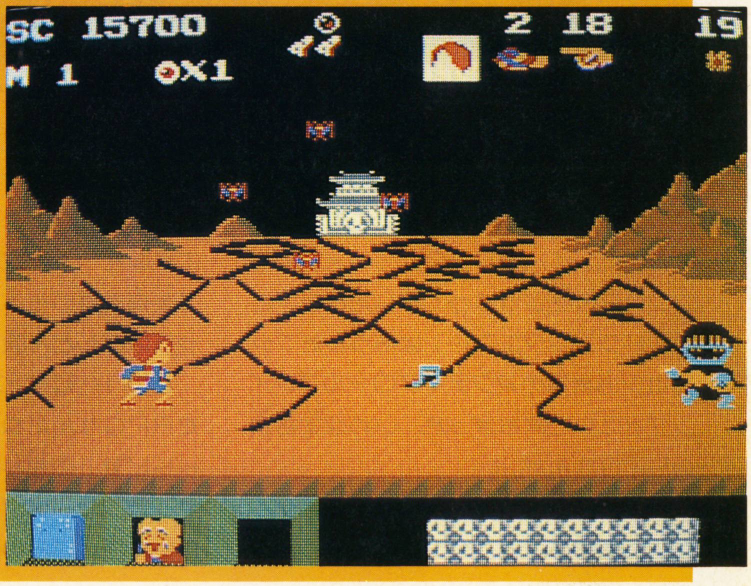


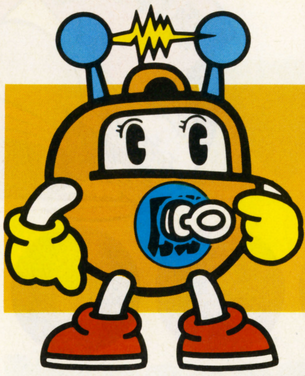
妖怪城

妖怪城は、強敵妖怪の妖術でその門が固く閉ざされている。鬼太郎の妖力を使っても、この門を開くことは不可能なのだ。

魔境で手に入れた水晶玉をもって、砂かけばばあの家に行こう。おばばがこの水晶玉に呪文をかけてくれるぞ。こうして、初めて妖怪城に潜入できるのだ。妖怪城の主である強敵妖怪はタフだ。ダメージ・メーターが画面下に表示されて、それが0にならないと倒せないのだ。毛針攻撃とスペシャル技を複合して、敵の弱点をつくと大きなダメージを与えられるぞ。

オカリナを持っていると、その数だけ仲間を呼ぶこともできる。ぬりかべたちに助けてもらおう。





ドラゴン



美しいアレフガルドは、魔王「竜王」により支配されていた。人々は魔物に苦しめられ、救いの手を待っている。竜王をたおし、この地にふたたび平和を取り戻すため、キミは伝説の勇者の血をひく若者になり、魔物と戦う。ドラゴンクエストでは、キミ自身が伝説の英雄だ！



▲いよいよ冒険のはじまりだ。このゲームでは主人公にキミの名前がつけられるぞ。

ストーリーは

アレフガルドは緑の豊かな美しい国だった。しかし、「魔の竜王」が支配をするようになってからは、恐しい魔物や怪物がうろつきまわる国になってしまった。アレフガルドに住む人々は、魔物たちにおびえながらひっそりと毎日を暮らしている。だが、古い言い伝えが人々に最後の希望を与えていた。「伝説の勇者ロトの生れかわりが『魔の竜王』を倒して、この国に平和を取りもどすだろう。」と、いうのがそれだ。

勇者ロトの生れかわりになるのはキミだ！さあ、勇気をふるい起こして、冒険の旅へと出かけよう。竜王を倒して、ふたたび平和で緑の豊かなアレフガルドを人々の手に取りもどすために！

ドラゴンクエスト、RPGってなんだろ？

「ゼル伝」、「ハイドラS」……とファミコンRPG花ざかりって感じたけど、この「ドラゴンクエスト」はそうしたファミコンお得意のアクティブロールプレイングとはひと味ちがった、いわば本格派のRPGなんだ。

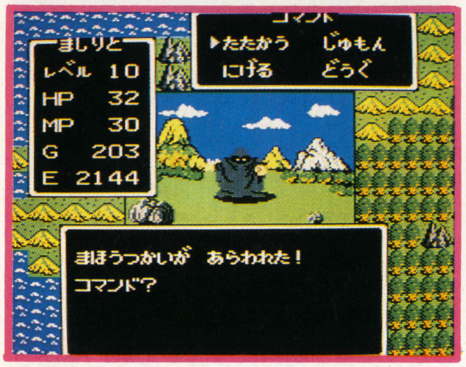
さて、RPGっていうのはどんなゲームなんだろう。カンタンにいってしまえば、自分のキャラクターを成長させていくゲームなんだけど、そのためには多くの敵と戦わないといけないんだ。そうして経験をつみ、敵が隠していた金を集めて装備を買いそろえることで、自分のキャラはどんどん強くなるわけだ。

この「ドラゴンクエスト」も、そういったRPGなんだね。そして、原作が「ポートピア」の堀井雄治さん、おまけに、キャラクターデザインを「ドラゴンボール」でおなじみの鳥山明さんが担当しているんだ。この豪華な顔ぶれだけをみても、このゲームが最高におもしろそうだってことが、わかるだろ？　いちど挑戦すると、やめられなくなること、うけあい！　さあ、キミもプレイしようぜ！


◀まず、城内を探険だ。

クエスト

これがうわさのマルチウインドウだぞ、と！



▲戦闘モード／魔物に出会うと画面の中央に敵が現れ戦闘モードになる。戦うか、それとも…。



▲会話モード／町や城で人に話しかけると会話モードになる。冒険に役立つ秘密が聞けるはず。



▲情報モード／コマンドで「つよさ」を選ぶと、この画面になる。自分の状態を知ることも大切だ。

ゲームを始めると、キミは王様から「竜王をたおし、平和をとりもどしてくれ。」と命じられるけど、ちょっと待って。先を急いじゃいけない。護衛の兵隊や他の人たちに話しかけてみよう。じつは、このゲーム、この「はなす」というコマンドがとても重要なんだ。アレフガルドの住人は、みんなキミの味方だから、いろんなことを教えてくれるハズだ。

城を出ると、広大なアレフガルドの国土が広がっている。アレフガルドには、他にも城やいくつもの町があるけれど、とりあえずはすぐ隣の町へ行ってみよう。



▲ゴースト



▲がいこつ

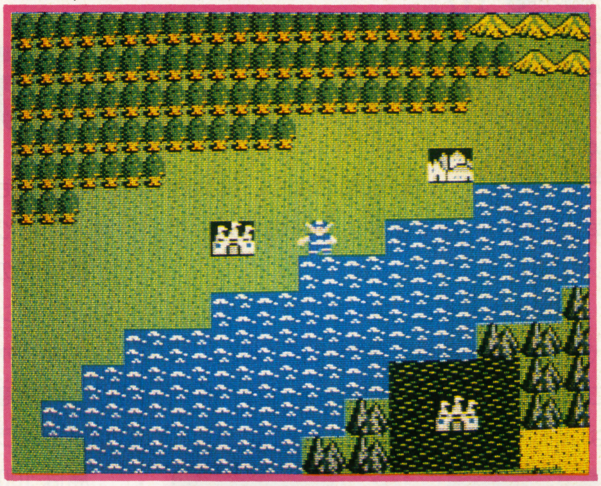
町には人がたくさんいるから、いろんな話を聞くことができるぞ。それと町には武器屋、道具屋、宿屋があるけれど、まずは武器と道具を買っておこう。これで旅の準備がととのい、いよいよ冒険の始まりだ！

町を出ると、さっそくモンスターが襲ってきた。最初はモンスターも弱いから問題はないけれど、体力には、じゅうぶんに注意しておこう。あぶなくなったら、町に引き返し、宿屋で体力が回復するのを待つ。さあ、これで、また元気いっぱいに戦うことができるぞ。

そうして、なん匹かの敵を倒しているうちに、ヤッタネ！ レベルがアップだ。すぐ城へ戻り、王様に復活の呪文を聞いておこう。これでもし死んでも、またそのときの状態からゲームを続けることができるんだ。

しかし、まだ安心しちゃいけない。この先には多くの謎が、そして恐しい魔物たちが、キミをいまやおそしと待ちかまえているのだ。行け！ 勇者ロトの血をひく者よ。冒険は始まったばかりなのだ！

▼城の外に出たところ。右側に町、川の向こうに別の城がある。



アーガス

4月17日発売 ジャレコ ¥4,900

ハ〜イ、うれしいお知らせ！

ゲームセンターの人気ゲームが、またひとつファミコンでできるようになったぞ。それがこの「アーガス」だ。空と地上の敵を倒していくのはアーケード版と同じ。でも大きく変わった点がいくつかあるよ。そのひとつが灰色の物体で、空中に浮いているのか、地面に建てられているのか、よくわからない。こいつは自分の戦闘機「ウォル・アーグ」とおなじ高さにいるから、迎え撃つかよけるかしないと、ぶつかってしまうぞ。また、地上のBマークを撃っていくと、バリアーをはれるんだぜ。Pを撃っていくとパワーがアップ！　LはBやPとちがい、ボーナスゲームが成功したときに、（撃ったLの数）×1000＋1000点が入ってくる。そして、各シーンにあらわれる自機と同じ影と、自機の影を合わせると、無敵合体ロボット「ウォル・アーマー」になる。これになると、すべての敵を撃破することができるんだ。このときは、よそ見をしていても得点があがってくれるわけ。



▲これがスタート直後。まだ下のほうは海と島だけ。



▼前のほうに見えている灰色の物体に気をつけよう。よけなければドカン！だ。

このほか、各面が終わったときのランディングゲームや、このゲームで初登場したタテヨコ同時スクロールなどもあって、変化に満ちているぞ。さて、キミはどこまでクリアできるかな？

アトランチスの謎

4月17日発売 サン電子 ¥4,900

地殻変動により、南大西洋上に突如として出現した謎の島アトランチス……。

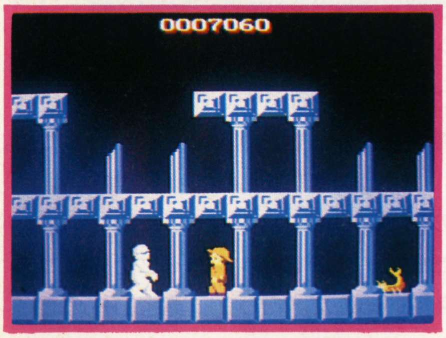
ウワサによると、アトランチスには、古代帝国の復活をもくろむ大王"ゼム・ズロ・ザヴィーラ"の支配のもと得体の知れない怪物がウヨウヨしているという。

なん人もの探険家が調査にのりだしたが、ひとりとして帰ってこなかった。

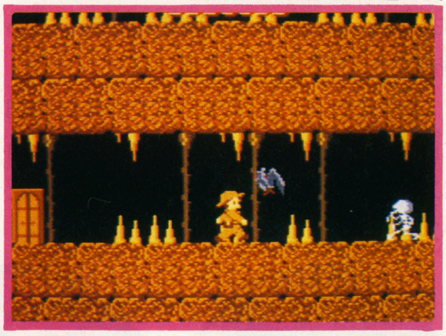
冒険家の卵、ウインの師匠もそのひとり。ウインは、師匠のかたみとなった小型爆弾"ボン"を手にアトランチスにのりこむ決意をした。師匠を救うには大王ザヴィーラとの対決はまぬがれない！

島は100もの広大なゾーンにわかれている。ひとつのゾーンにいられる時間は限られていて、タイムオーバーになるとザヴィーラの魔力によって、化石にされちゃう。他のゾーンへ移動するには、扉を探し出さなければならない。閉じた扉や隠し扉は"ボン"で突破しよう！

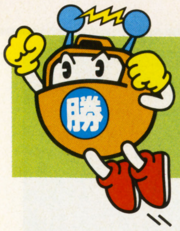
道に落ちている宝箱はどんどんひろって得点アップ。また、島には数々のミステリーアイテムもあり、取ると、いろんな魔法が使えるようになって、ウインがパワーアップしていく！　広大な土地を歩きまわり、ザヴィーラを打ち倒して、キミは師匠を救い出すことができるかな？



▲古代遺跡をうろつくミイラ男だ。ボンで倒せ！



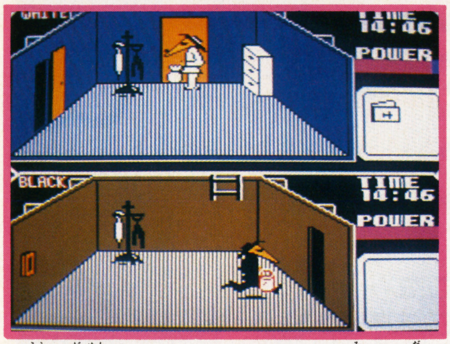
▼扉を使って、洞窟にワープ！広大な地下世界を突き進もう。



SPY vs SPY

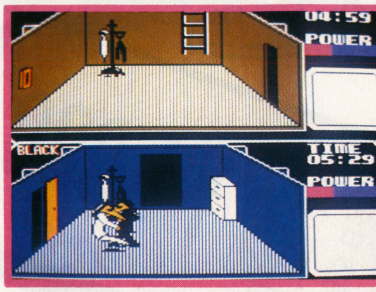
4月26日発売 ケムコ ¥4,900

ゲームメーカーの大手「ジンテンドウ」が新型ディスクシステムを開発した。それを知ったライバル会社「ケムコ」はヘッケル、「トムコ」はジャッケルという2羽のカラスをスパイとして送りこむことを計画した！



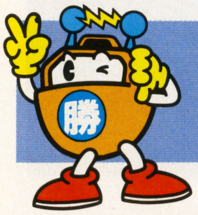
▲上の画面でヘッケルがパスポートを見つけ出したところ。右のワクに持ってるものが表示される。

というわけで、ちょっと変わったゲームが登場したよ。ヘッケルとジャッケルというのは、アメリカのマンガのキャラクター。それがスパイ役でファミコンゲームの世界にやってきたんだ。2人で遊べるゲームだけど、1人でプレイすることもももちろんできる。そのときは、ヘッケルが自分のキャラクターになり、コンピュータがジャッケルを動かすんだ。そして、建物のあちこちにかくしてある書類、パスポート、お金、カギの4つを相手より早く探し出して、タイムリミットになる前に脱出しなくちゃならない。相手をだしぬくためにワナをしかけたり、たたかって、相手のもってるアイテムをうばったりすることもできるぞ。このゲームは、上下2つの画面になっていて、ちがう部屋にいる相手がなにをしているか見ることもできる。



パワー表示がなくなると負け。あぶなくなったら逃げだそう。

コンピュータを相手に何秒で脱出できるか競争したり、友だち同士で頭脳とテクニックを競いあったり……と、いろんな遊びかたのできそうなゲームだぜ。



ディグダグII

4月19日発売 ナムコ ¥4,500

ディグダグIIがファミコン版になって登場だ。しかも、アーケード版で32面だったのが、このファミコン版では、倍以上の72面にもなってるんだぜ〜い！

さて、ディグダグIIの舞台は、島の上。それを利用したのが「島クズシ」という新必殺ワザだ。島のあちこちにあるクイの上でドリルを使うと、ヒビが入るようになっている。それをつなげて島をくずせば、そこにいたモンスターたちも海中へといったぐあい。

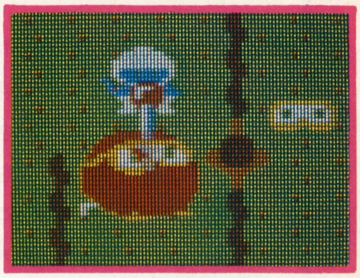
これだと、大量得点がねらえるけど、前作からひきつづき、「プクプクポン」も使えるから、うまく使いわけよう。



▲ディグダグIIでは、地下の世界からとび出してこの緑の島が舞台。ヒビが入ってるのが見える。

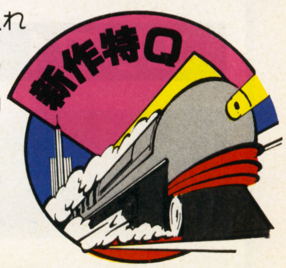
前作から、といえばメインのキャラクターたちもおなじみの連中が出てくるんだ。風船みたいなプーカーとか、火を吹くファイガーとかね。「こいつらがでてこないとディグダグをやってる気がしない」っていう人も、多いんじゃないかな？

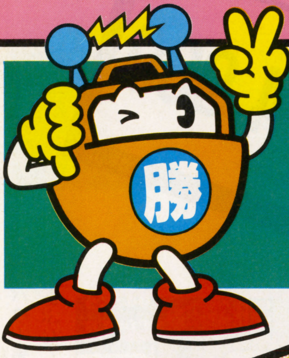
それから、もうひとつの名物の「おやちゃい軍団」。島を3ケ所くずすと、どこかにあらわれるんだ。



▼おや、なつかしのプーカーですね。ほかにも、おなじみのキャラが登場するよ。

このディグダグIIは、ヒビの入れ方がポイントになるゲームだ。ハイスコアはキミのウデしだい。さあ、やってみるか！

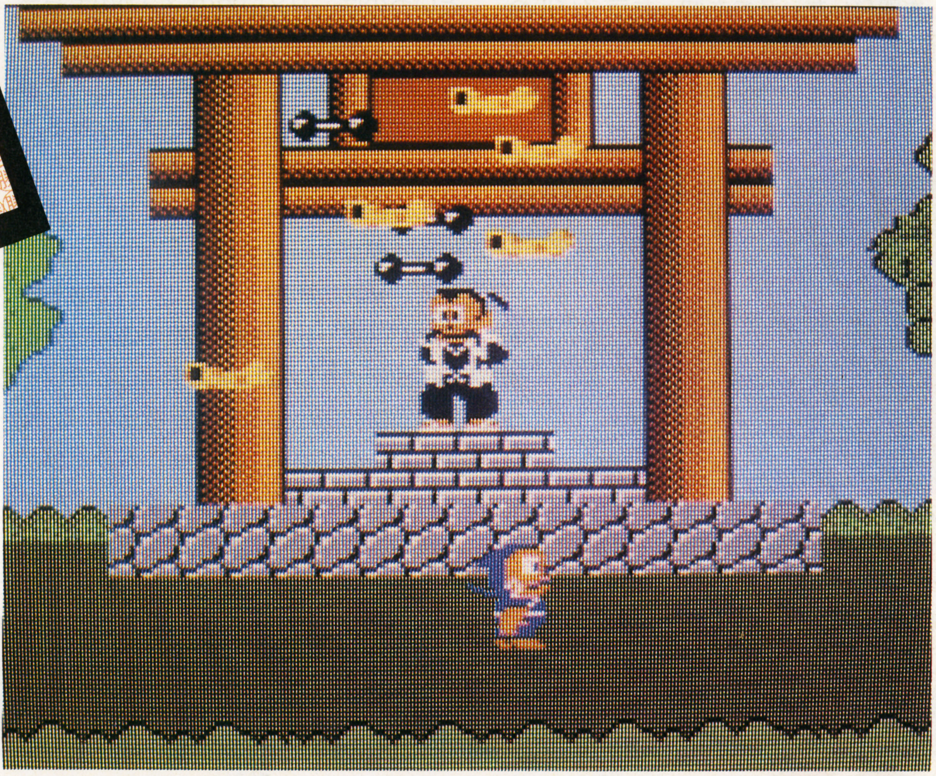




ハドソンゲーム大会必勝法！

忍者ハットリくん

3月5日発売 ハドソン ¥4,900



2分間で10万点が目標

全国各地で開催されているハドソンの"忍者ハットリくん選手権大会"。これから先もあっちこっちで大会が予定されているぞ。そこで今回はこのゲーム大会で優勝することだけを目的にした、特別の㊫情報をお届けしよう。これさえ読めば豪華賞品はキミのものだ。

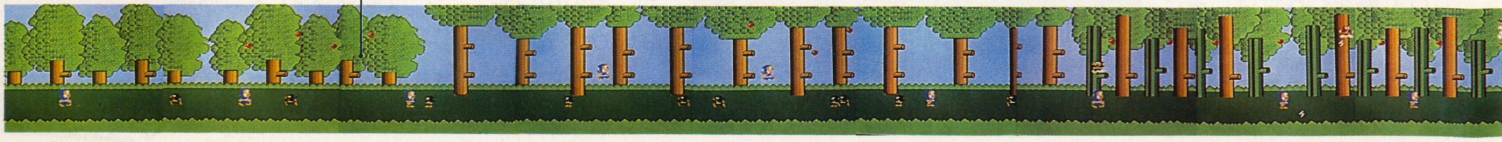
まず予選大会突破!!

各大会の参加者は先着400人。まずはこの400人のなかにもぐりこまなければならない。そのためには早起きをして朝から会場にかけつけなければならない。

無事に参加資格を獲得すると、まず予選大会が行われる。予選大会でキミに与えられる時間は2分間。勝負を決めるのはもちろんこの2分間の得点だ。このゲームの場合必勝法というと、いかにして忍法を覚え、どのようにこの忍法を使いながら先のエリアに進むか……ということがポイントになる。ところが、2分間の得点で勝負するというゲーム大会となると、話しはちがってくる。当然それなりの作戦を立てなければならない。ここでは3つの作戦を伝授するので、キミに合った作戦を選んで、十分に修業をつんでから大会に出かけてくれ。

エリア1

ここがハイパーゾーン入口。ここでジャンプ。

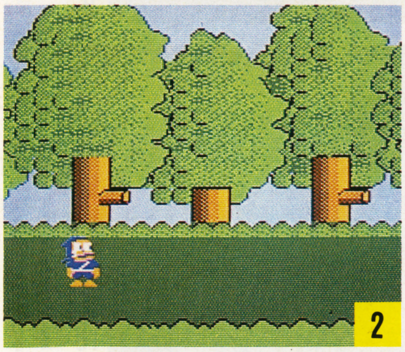


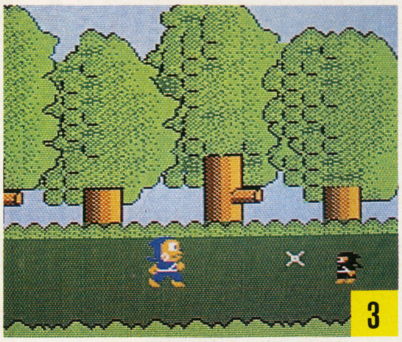
作戦1
メカ忍点数かせぎ

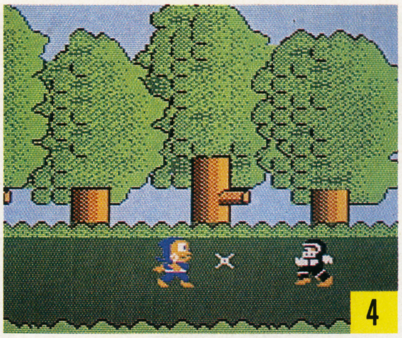
まず第1の作戦を紹介しよう。予選通過のための目標スコアは10万点。ハイパーゾーンで8万点以上をかせごう。早がけの術を使って突走ればこのぐらいはかせげる。このあとは一気にゴール直前まで走り、最後に2000点のメカ忍をできるだけ倒してねばる。終了20秒前（つまり1分40秒たったとき）にゴールに飛びこめば、2分きっかりにエリアクリアできるはずだ。2分後にポーズをかけるように指示されるが、エリアクリア後の得点計算中はポーズがかけられないので、その分時間を得するわけだ。

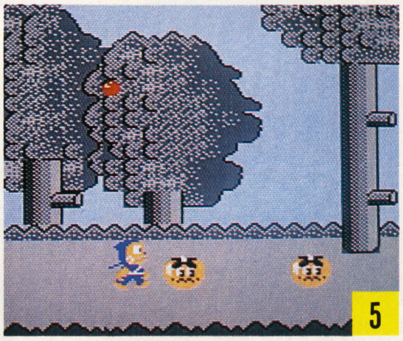


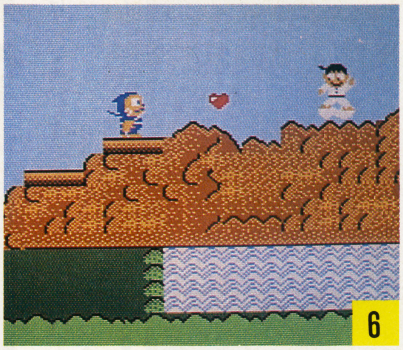
1 ◀レベルは自由に選べる。高得点を出すためには、絶対に4を選ぼう。

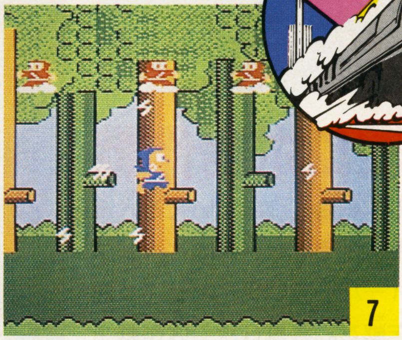

2 ◀いよいよ予選開始。まずはハイパーゾーンの手前まで走る。

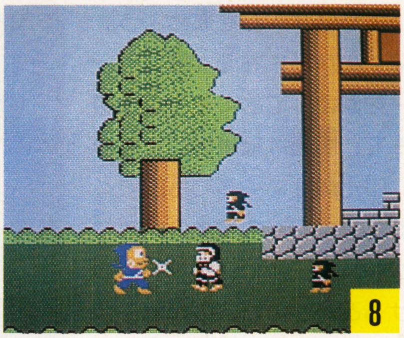

3 ◀ハイパーゾーンのポイント直前でストップ。ここで甲賀忍者を10人倒せ。

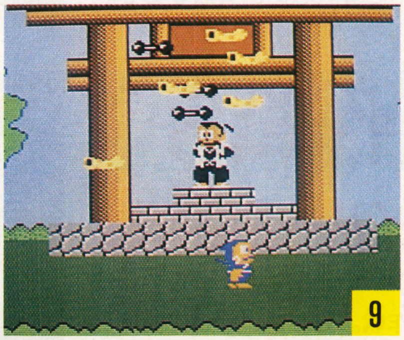

4 ◀メカ忍登場。こいつを倒して〝早がけ〟をおぼえよう。影千代に注意!!


5 ◀ここでハイパーゾーンへ。早がけを使えば8万点はかせげるぞ。一気に走れ！


6 ◀ハイパーゾーンが終ったら、敵にかまわずゴール直前まで走る。ハートは取る。


7 ◀カミナリはジャンプでかわしていこう。


8 ◀ゴール直前でねばる。ここでメカ忍を倒して点数かせぎだ。巻き物はいらない。

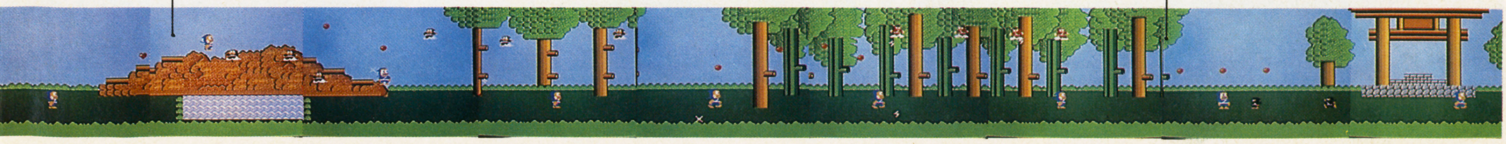

9 ◀20秒前の合図があったらゴールへ。レベル4は鉄アレイが多いので注意。



10 ◀2分きっかりにエリアクリア。得点が加算されている間はポーズがきかない。

ここでケムマキのハートを必ず取っておこう。

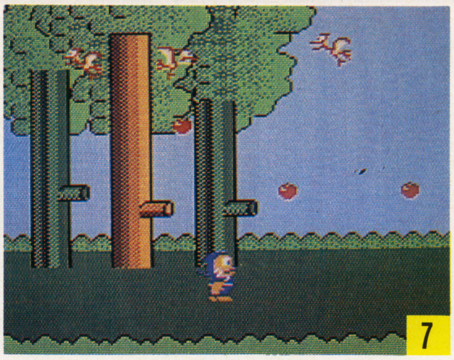
この木に登って作戦2でロボ鳥をやっつけろ。



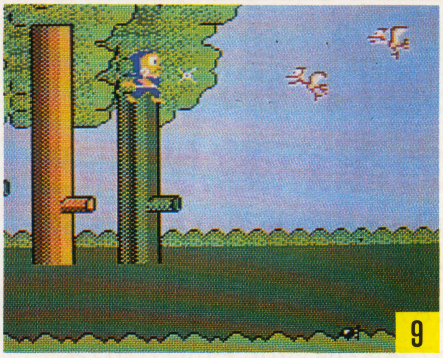
作戦2

必殺ロボ鳥作戦

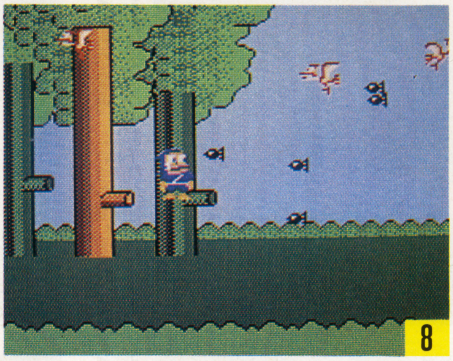
この作戦は、うまくいくと大量得点を出せるけど、失敗すればゲームオーバーでリタイアという決死の作戦だ。写真6までは作戦1と同じようにゲームを進めよう。ケムマキのハートを必ず取って、パワーを回復しておくことが大切だ。さて、問題は最後のロボ鳥の大群。ロボ鳥はいくらでも出てくるので、エリア1の最後の木に登ってゲーム終了までロボ鳥を打ちつづけるというのがこの作戦。うまく木に登れないと失敗するぞ。



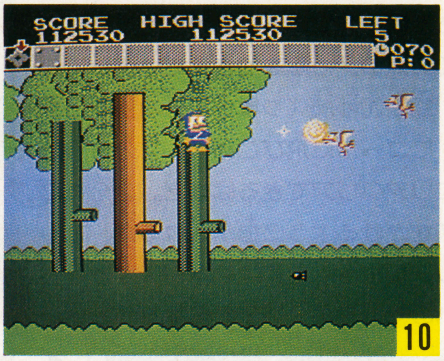
7 ◀できるだけ早く木の上に登る。弾に当たってパワーを消耗するのは覚悟しよう。



9 ◀うまく登れたら、ひたすら手裏剣でやっつける。ここまできたら、もう楽勝。



8 ◀この木に登る。あまりスクロールさせるとロボ鳥が出なくなるので注意。

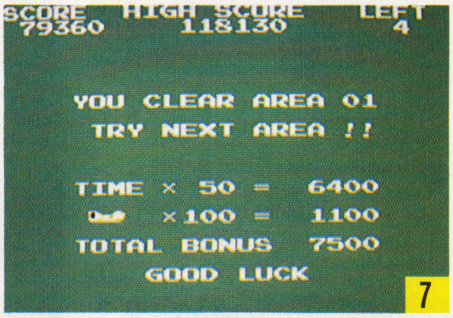


10 ◀どんどん点が増えていって、2分たったときにはこのとおり。

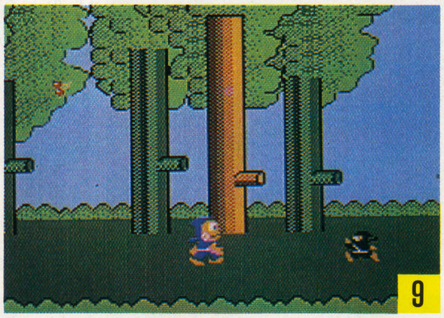
作戦3

ハイパー2回作戦

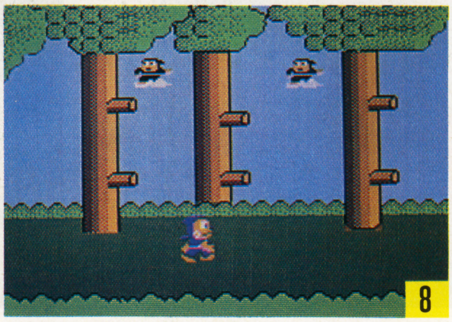
3つ目の作戦は、もっとも正統派の作戦。ただし、完全に時間との戦いになるので、ちょっとでもミスると10万点のカベを超えられなくなる。ひたすら走ってエリア2のハイパーゾーンで点数を上げるというものだ。写真6までは作戦1と同じ、このあとまっすぐゴールへ。ここまでが50秒。ボーナスと得点表示が40秒。エリア2をプレイできるのは30秒だけだ。



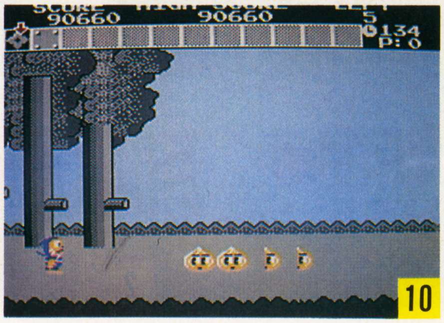
7 ◀得点表示の時間がもったいないけど、しかたがない。残りは30秒だ。



9 ◀ハイパーゾーン入口まで25秒。"早がけ"を取っているヒマはない。



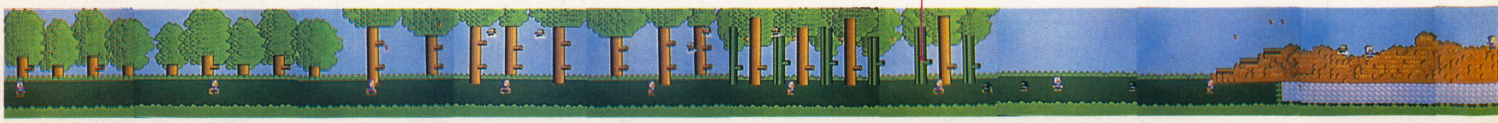
8 ◀甲賀忍者をかわしながら、ハイパーゾーンを目ざす。つかまったらアウト。



10 ◀最後の5秒が勝負。クリは一つ4千点。5つは取れるから、10万点達成。

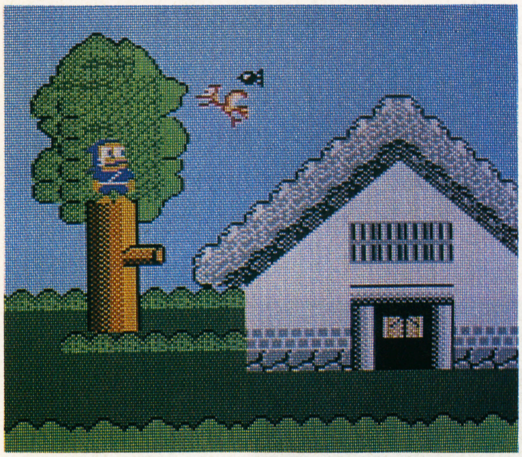
エリア2

ここがハイパーゾーン入口。ここでジャンプ。

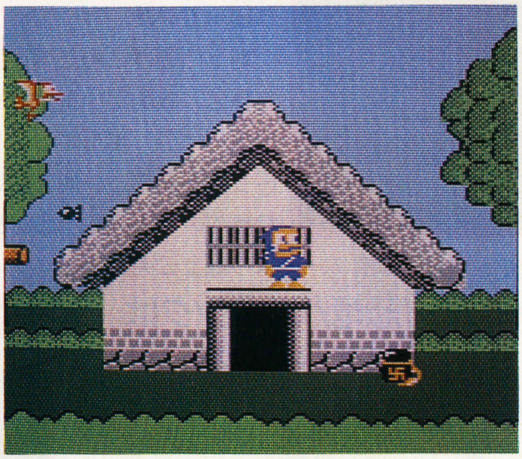


本戦は5分間で30万点!!

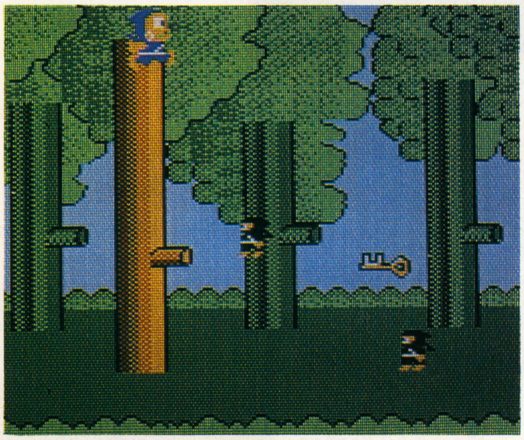
予選大会を通過できるのは20人。見事このなかに残ったら、いよいよ本選だ。本選は5分間勝負になる。今までの大会の優勝スコアは30万点前後ということなので、一応30万点を目標にガンバッてみよう。前半はやはり予選大会の作戦3を使うのがいいだろう。ただし、ハイパーゾーンに入るまえに“早がけ”を取っておくように。ハイパーゾーンは一定時間で終るので、足が速ければそれだけたくさんのクリを取れるからだ。エリア3、4もこの調子でハイパーゾーンを使って得点をかせぐのがベスト。エリア4のハイパーゾーンまでギリギリ5分で行けるはずだ。す早く進むためには、“水くも”などの忍法も必要になってくるので、太巻物なども取っておくこと。5分間の勝負となると、作戦は無数に考えられるので、こまかいテクニックも応用しながらキミに合った作戦を立てて勝負してくれ。



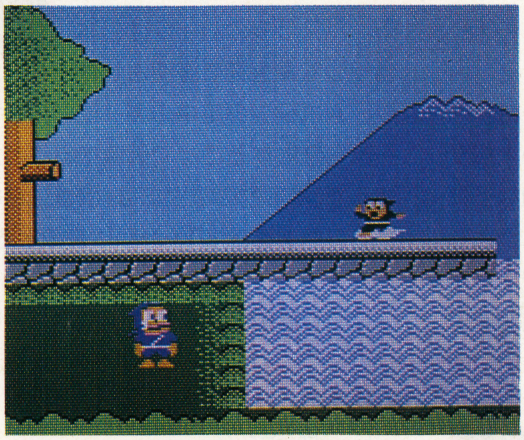
▲エリア2の後半。この木に登って右に手裏剣を投げると、太巻物（忍法が5コ増える）かいんろうが出る。



▲いんろうが出ると、タイムがもとにもどる……といってもゲーム時間は増えない。カン違いしないようにね。



▲エリア3のカギ。これを取ってワープするというのもひとつの手だ。これでまた違った作戦を立てることもできる。



▲エリア4の池は長い。どうしても“水くも”がないとつらいゲーム展開になる。“水くも”を取ったら、ここで使おう。

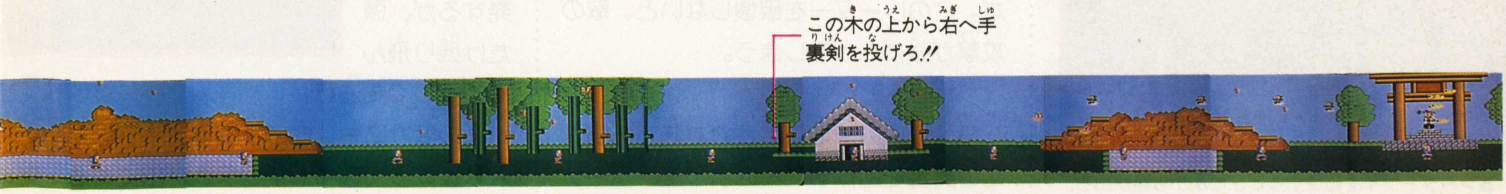
ゲーム大会の日程

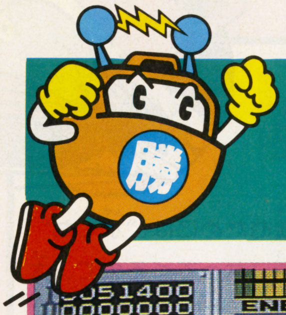
4/26〜29
札幌㊇今井
(一条館8Fイベントホール)

5/3〜5
大阪なんばシティ
(南館B1Fシティホール)

5/17〜18
東京青山子供の城

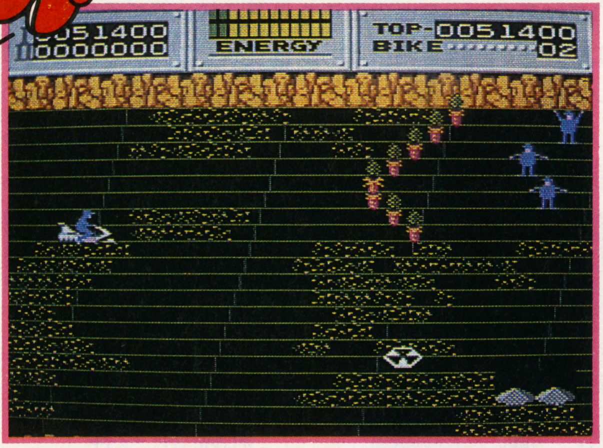
全会場とも朝10時開場。整理券は9時から配られる。当日はゲーム大会のほか、高橋名人オンステージ（なんと歌が聞ける）、攻略法道場、サイン会なども予定されているぞ。





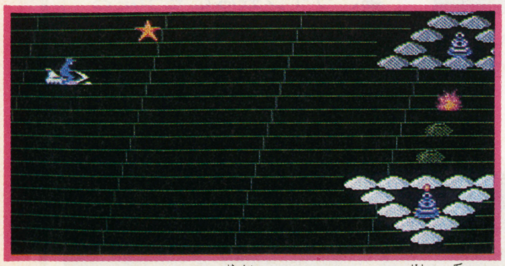
セクロス

5月19日発売　ニチブツ　¥4,900



凶悪なバスラ族に捕えられた味方捕虜を助け出すために、地上へと発進した小型ホバーリングバイク、ギルギット・ペトラ。エネルギーパックでエネルギーを補充しながら、障害物をかわし、レーザービームで敵を撃退!　バイクチェイスのスリルとシューティング・ゲームのダイゴ味を両方楽しめちゃうのが、このセクロスだ。

惑星コルラには、高度な文明を持つペトラ人と凶悪なバスラ族の2つの人種が共存していた。ところが、圧倒的な多数を誇るバスラ族は惑星を征服しようともくろみ、突如、ペトラ人に宣戦布告をしたのであった。ペトラ人は高度な文明を誇ってはいたものの、長い間、平和を保っていたため武器らしいものもなく、無抵抗で地下に追いやられた。



▲レーダーブイを破壊すると、なかから星が出る。これをひろうとエネルギービームが、パワーアップ。

地上にとり残された一部のペトラ人や、バスラ族の捕虜となり命からがら逃げ出した人々は味方の救助を必死で待ち望んでいた。

地下に逃げこんだペトラ人たちは、救助用小型ホバーリングバイク「ギルギット・ペトラ」を開発し、地上に残されたペトラ人の救出のため、秘密ゲートより地上に発進した。

恐竜バルタンクはかなり手ごわいぞ

このゲームの目的は、十字ボタンを使ってギルギット・ペトラを操作し、とり残されたペトラ人を助け出すことにある。バスラ族のバイクは、体当りして障害物に激突させたり、Aボタンのエネルギービームを発射することで破壊することができるが、障害物のなかには、破壊しきれないものもある。他のキャラは次のとおり。

《バスラ・バイク》

バスラ族戦闘兵の乗る小型ホバーリングバイク。ギルギット・ペトラに体当り攻撃をしかけてくる。

《レーダーブイ》

バスラ族の攻撃管理レーダーシステムだ。このレーダーを破壊しないと、敵の攻撃が強くなってしまう。

《ペトラ人》

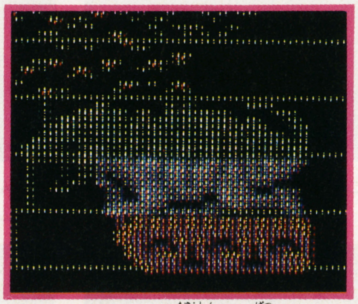
バスラ族の陣地に残された味方捕虜。この捕虜を助けることによって、ボーナスが増える。

《エネルギーパック》

路上に現われる六角形のエネルギー源だ。これをひろっていかないと、エネルギー切れを起こしてしまう。

《ウォーミーストン》

バスラエネルギーを極度に受け変化してしまった岩石。動くものに対しては、なんにでも攻撃をしかけ、爆破しても残骸の残るやっかいなシロモノだ。



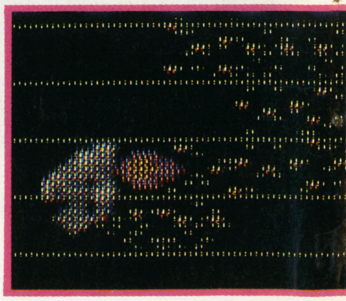
▲バルタンクは、中心に16発のレーザービームを当てると本体が爆発。

《アプトン》　ウォーミーストンと同じく、バスラエネルギーを大量にうけて変化してしまった岩石砲台。やはり爆破しても残骸が残る。

《ガビアム》

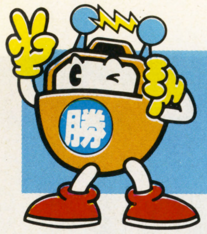
ペトラ人迎撃用のエネルギー砲台。バスラエネルギーを吸収し、単発でプレイヤーを狙い撃ちする。

《バルタンク》　バスラの誇る最強兵器。ギルギット・ペトラの行く手を阻む、手ごわい恐竜タンク。レーザービームを16発当てると爆発するが、頭だけ残り飛んでくるので要注意。



▼本体が爆発すると、バルタンクの頭だけが飛んでくる。

このほかにも、ピゴランやピルプル星人など数多くのキャラクターが出てくるぞ。レーザービームで撃ちまくれ!



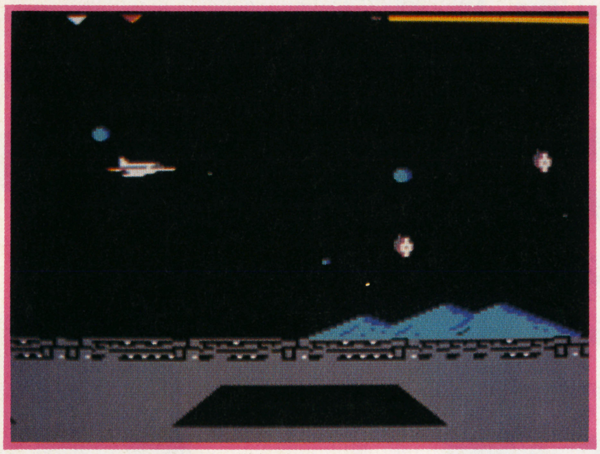
バルトロン





このゲームの目的は、キミがのるスターシップ"ジストリアス"で、ビスマーク帝国最強の武器"バルトロン"を破壊することにある。うう、カッコイイ〜ッ！

な〜んて、喜んでばかりはいられないぞ。バルトロンを破壊するまでには、それは多くの敵が待ち受けているのです。



▲戦闘シーンには空中戦と洞窟戦があるが、これは空中戦の画面。

さて、ジストリアスには、通常、ビームと爆弾が装備されていて、これでほとんどの敵を破壊できちゃうぞ！

ほかに、とくべつなオプションとして、フラッシュボンバー、ワープなどがある。最初のほうは、敵は弾を撃ってこないので、わりとラク。でも、面が進むにつれて、つらくなってくるんですぅ〜。

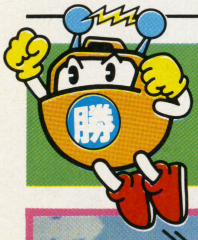
隠れキャラもいるし、エネルギーも関係してくるので、注意が必要。

▼Ｂボタン＋✚字ボタンの下で、他のシーンにワープできる。



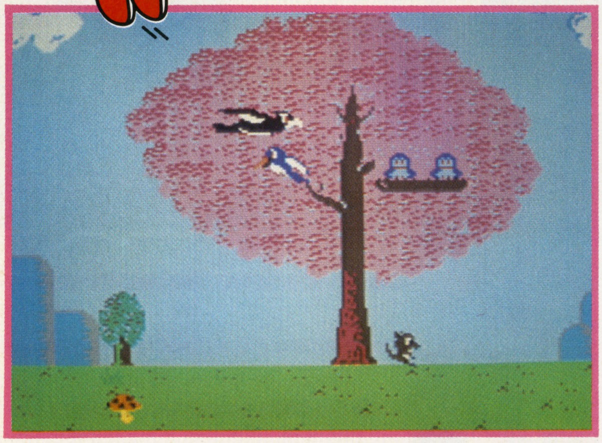
エネルギーは青いカプセルでうち上げられてくるので、とればＯＫ。このほか、バリアをはれる黄色のカプセルもある。

そして、バルトロンを破壊したとき、キミの使命は終わるのだ！



バード・ウィーク





東芝ＥＭＩから、ファミコン用ソフト第３弾「バード・ウィーク」が新登場！

内容は、親鳥がワシなどの天敵をよけながら、空中で虫をつかまえ、それをひな鳥に与えて育て、やがて巣立たせるという、夢のあるゲームだ。画面は、まるで絵本から抜けてきたようなメルヘン・タッチで、かわいいキャラもぞくぞくとでてくるよ。

でも、このゲーム、見かけによらず奥が深い。キノコやカタツムリを利用する得点方法など、テクニックもさまざま。すべてのひな鳥を巣立たせればラウンド・クリアだけど、親鳥が天敵にふれたり、ひな鳥にエサを与えないで死なせてしまうと、親鳥１羽を失うので注意しようね。

ところで、このゲームには、スタディー・ゲーム・モードという、好きな面を特訓できる機能も付いているから、うれしいのだ。

これを最大限に利用すれば、不得意面をなくして、全面クリアも可能だぞ！家族みんなで楽しめそうなゲームだね。



▲エサをあたえ続けると、ヒナをかえすことができる。

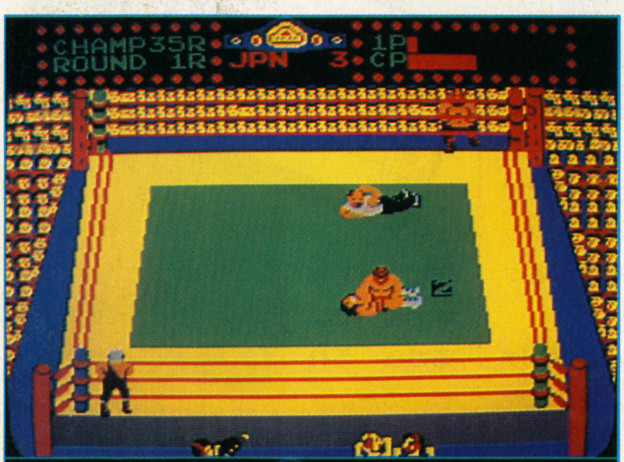


▲エサをあたえないと、ヒナは死んでしまう。アーメン……。

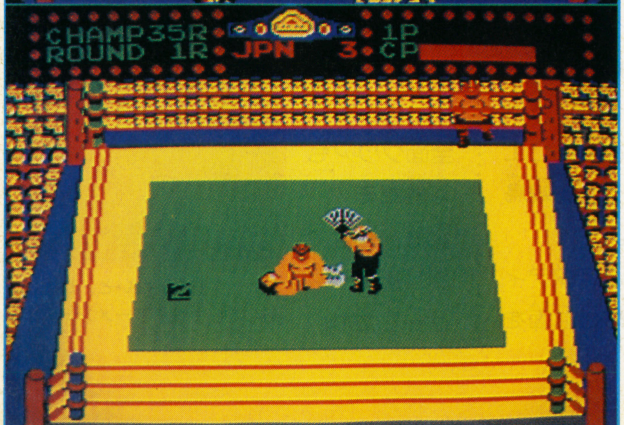
フォトスクープ

タッグチームプロレスリング
これが大阪名物ハリセンチョップだ〜!!

新作特Qはひとやすみして、ここでとっておきのウラ㊙テクを紹介しよう。〝タッグチームプロレスリング〟の超㊙ワザ〝ハリセンチョップ〟だ。フォール負け直前に〝ハリセンチョ〜ップ!!〟と叫ぶと、仲間が出てきて敵の頭を思いっきりたたいてくれるんだ。やり方は下の写真を見てね! 大笑いだぜ。

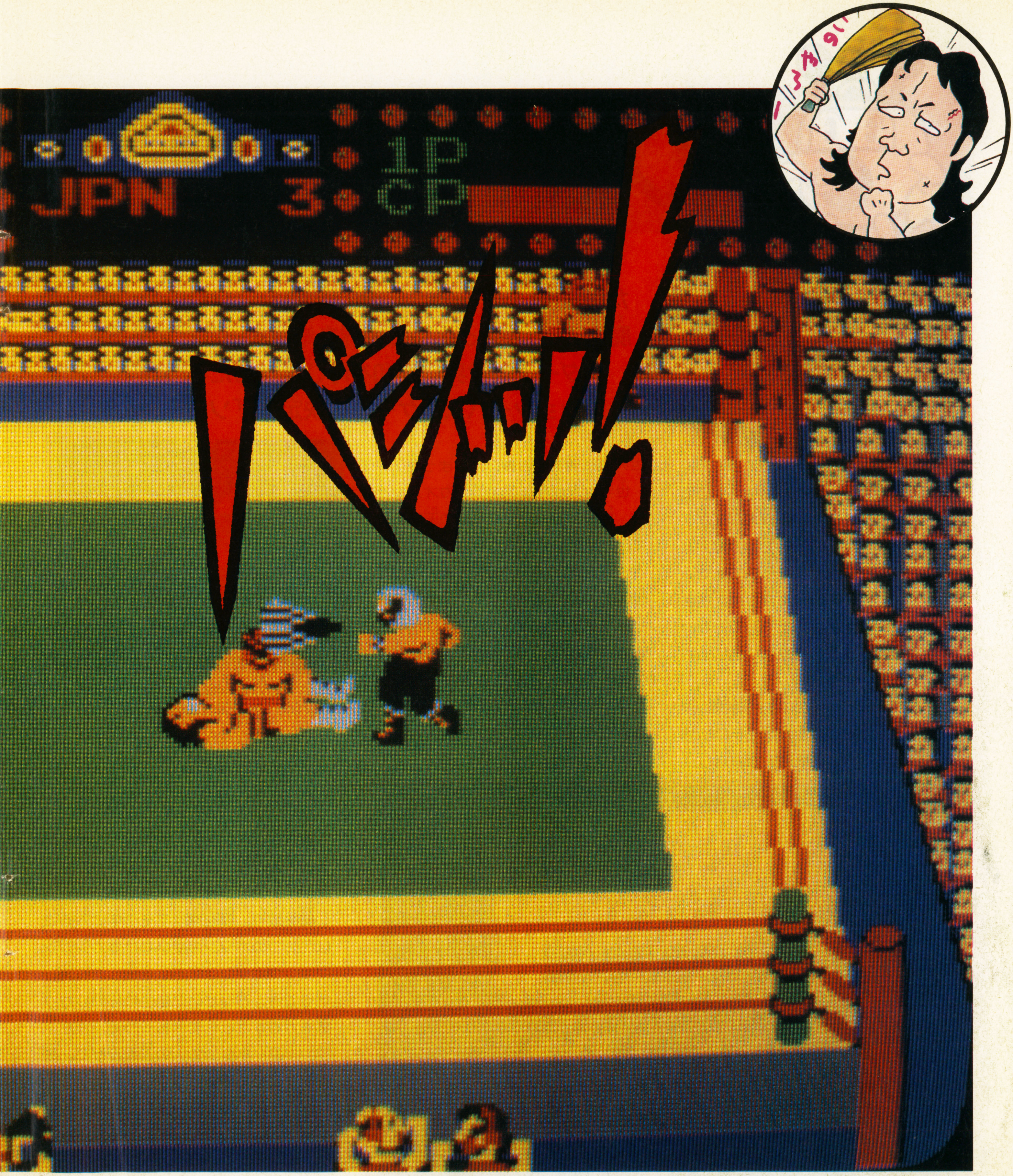


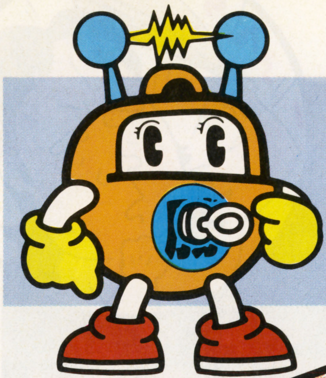
▲1人プレイで、自分の体力レベルを8分の1以下に下げる。そして敵に押さえこまれれば準備OK。



▲ここでIIコントローラーのAボタンとBボタンを押しながら〝ハリセンチョ〜ップ〟と叫ぶと、仲間が助けに来てくれるんだ。




JPN
3
1P
CP



ソロモンの鍵

6月発売予定
テクモ
価格未定

伝説の"ソロモンの鍵"を求め、地下迷宮へと向かった魔法使い"ダーナ"。彼の使命は、"ソロモンの鍵"の魔力で、カオスと化した世界を修復することにある。
ダーナは世界に平和を呼び戻せるだろうか？ アクション＋パズルゲームの決定版「ソロモンの鍵」。

はるか昔……ソロモンという偉大な王が、魔法を研究し1冊の「ソロモンの鍵」という本にしたと、代々伝えられてきた。

のっている魔法の力のあまりの大きさに、「ソロモンの鍵」は、だれも知らない地下迷宮（星座宮）の奥深くに封じられてしまったという。

この伝説を信じ、その本を長年探し求めていた、ひとりの道士が本を手にしたとたん、秘められていた魔力が復活し、世界と時間を引き裂いてしまった！

世界は天地創造以前の「カオス」となり、悪霊たちの支配する闇の王国となっていた。善なる精霊たちは、魔法使いの「ダーナ」に「ソロモンの鍵」の力で、世界をもとの姿にもどすことを命じた。

善なる精霊を宿したダーナは、地下の迷宮「星座宮」へと向かう。

彼は無事に「ソロモンの鍵」を見つけだすことができ、世界に平和を呼びもどすことができるのだろうか!? すべて、ダーナの活躍にかかっている！



▲スタートしてすぐの画面。このあたりはやさしいけれど、どんどんむずかしくなっていくよ。



マジックボタンとファイアーボタンで勝負！

魔法使い「ダーナ」を操作して鍵を取ると、扉が開く。そこへ入っちゃえば1面クリアで、つぎの面へ進もう！

鍵を取り、扉を開けてその中に入るには、2つのボタンの使いわけがカンジン。マジックボタンは「石」を出したり消したりでき、石づたいに自由に移動したり、敵をかわすこともできちゃうぞ。また、ファイアーボタンで火の玉を投げて、敵を倒すことも可能。

画面には、鍵や敵のほかに、ボーナスキャラがいろいろと出てくるんだ。たと

※P110～111の写真はすべてアーケード版のものです。

えば、「ベル」を取ると妖精が現れ、これを10人取るとダーナがひとり増えるんだよね。青いツボを取ると武器である火の玉がひとつ増えるよ。

このほかにも、赤や緑色のツボ、エメラルドやルビーなど、数多くのボーナスキャラは、それぞれ、ちがったモノがボーナスとしてもらえちゃう。これらを発見するたびにドキドキワクワクね。これだから、やめられませ〜ん！

アクションゲーム+パズルゲームの魅力

この「ソロモンの鍵」は、アクション・パズルとして、バツグンのおもしろさ！

プレイヤー自身で通路を作りあげ、敵をよけながら鍵やボーナスキャラを取って、つぎの面に進むというロードランナーをこえたパズル的なところなんて、もうニクイ！　のひとことだね。

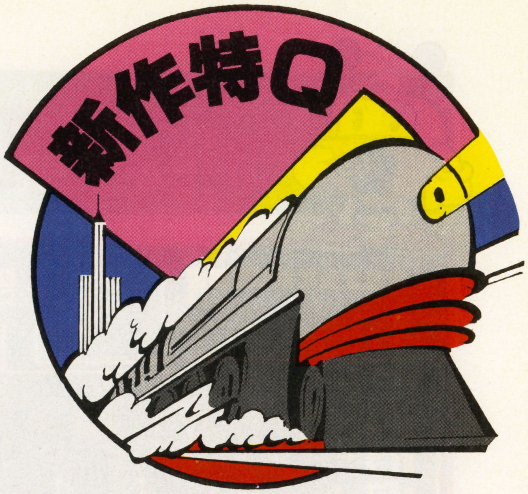
悪鬼（ゴブリン）や幽霊（ゴースト）など、10数種類の敵は、それぞれ一定の軌道や周期で攻めてくるのです。それらの動きを見はからって、敵をかわしたり、しかけられた「わな」をはずしたりしてクリアしていくなど、アクションの面でも楽しめちゃうんだぜい！



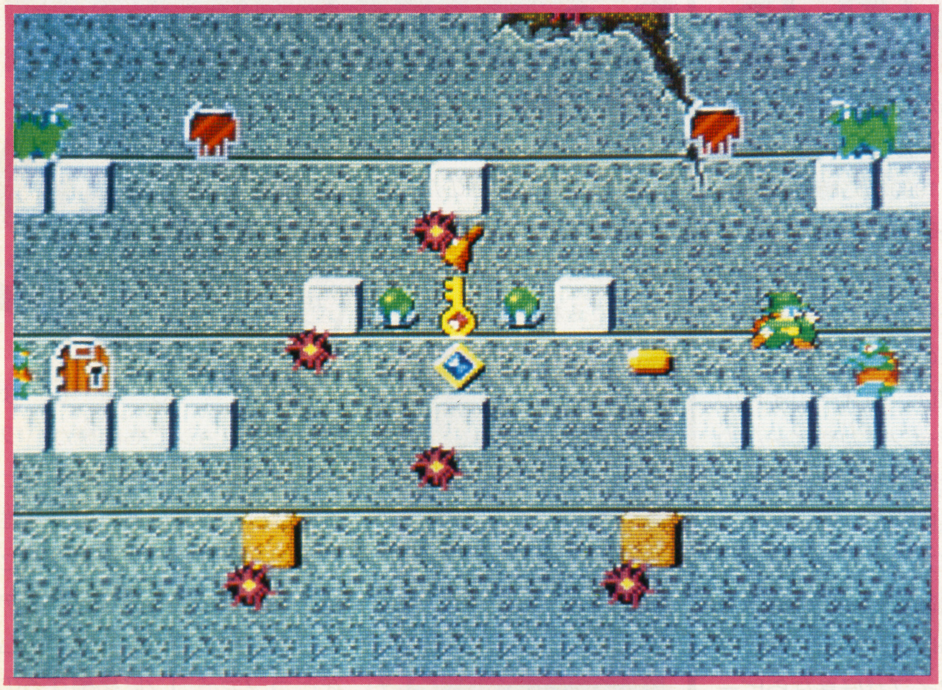
▲この面はひたすら自分の前に通路を作り、ドアに向かう。しかし、くせもののゴーストにじゅうぶん注意。

アーケード版をやってみたけど、ロードランナーとキャッスルエクセレントなみのむずかしさをプラスしたような味わいがあり、これはもう、パズルゲームの"究極のメニュー"とでも呼びたくなるおもしろさなのだ。

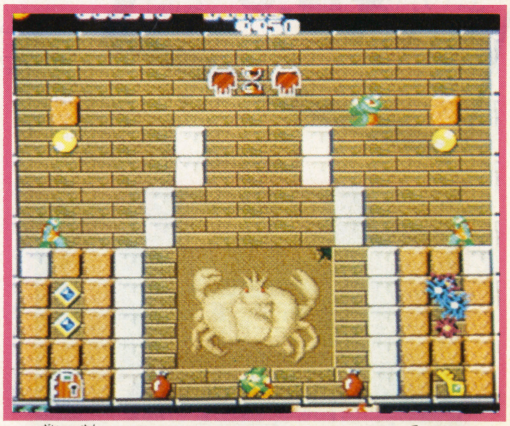
また、隠れキャラや隠し部屋も多く、マジックボタンで、石を出して消すだけで出てくるボーナスキャラなども、このゲームの楽しみのひとつだね。

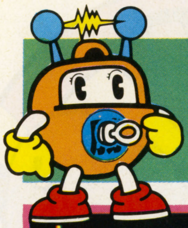


ファミコン版へ移殖されたときに、このおもしろさがどこまで再現されるか!?　まっ、期待しようぜ！


▲2面は最初の難関。敵の動きをよく見はからって動かなければならない。

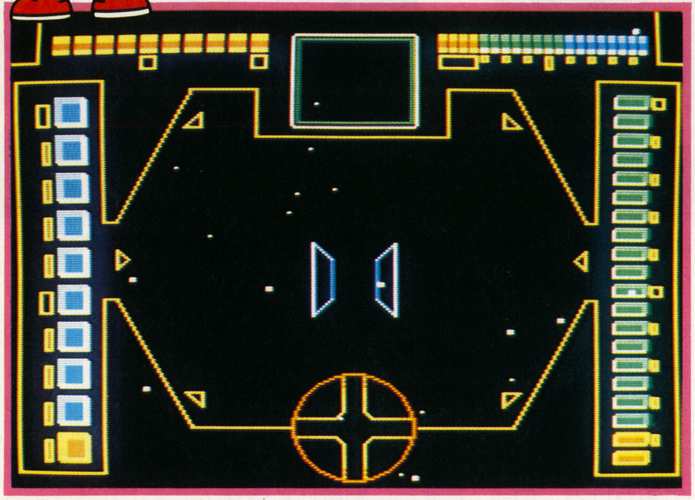

▲ここは、青い火の玉をよけながら、上に登ってしまえば、こっちのもの。でも、なかなか手ごわいぞ。


▲第15面。ここはほとんどアクションのみ。手をかえ品をかえ、根気よくやるしかない。



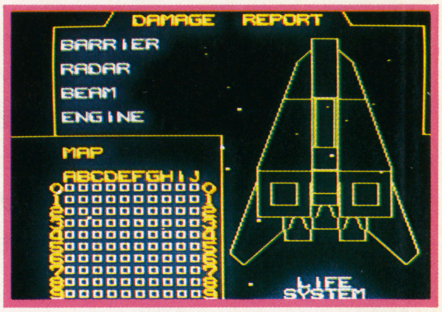
コスモジェネシス

7月発売予定 アスキー ¥4,900 (予価)

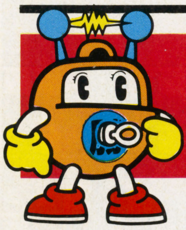


▲Ｘ１版をどこまで忠実に再現できるか。遅れた分だけイイモノをヨロシクね！

敵にねらいをつけてボタンを押す。暗黒の銀河を照らす赤い流星。そんな世界がキミの前に広がる。「コスモジェネシス」は最新のヘッドアップディスプレイを搭載し敵軍団をなぎ倒す最高のスペースシューティングゲームだ。キミがこの戦闘機をコントロールするときに要求されること、それは宇宙は地球上と違って３次元的な感覚が要求されるということだ。それができないならおそらくこの広大な宇宙空間で迷子になってしまうだろう。たよれるのは自分だけだ。でも君には強い味方が１人だけいる。それはコンピューターだ。感情を持たない彼は現在の状態をあるときは冷たく、あるときは温かく教えてくれる。つまりこれはリアルタイムなウォーゲームだ。君には素早い判断と適切な行動力が要求されるぞ。



©アスキー



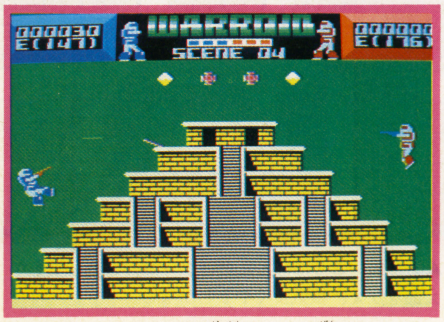
ウォーロイド

7月発売予定 アスキー ¥4,900 (予価)

ＭＳＸでおなじみのエクゾアII・ウォーロイドがついにファミコンで登場、1999年に時代をおき、宇宙人の侵略を背景とするこのゲームはパソコンでも多くのゲーマーをひきつけている。

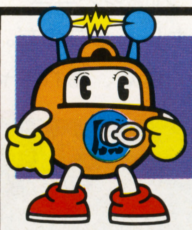
▼ウォーロイドは、ビーム、キックを武器とする大型のロボット型戦闘機だ。

このゲームの最大の特徴は、ウォーロイドのジャンプ力やビーム力を自分で設定できることにある。ヒットアンドアウエイを自慢する君はスピードに重点をおけばいいし、重火砲タイプが好きならビーム力を強くすればいい。



※画面はＭＳＸ版のものです。

©アスキー



ＡＳＯ

8月発売予定 ＳＮＫ ¥4,900 (予価)

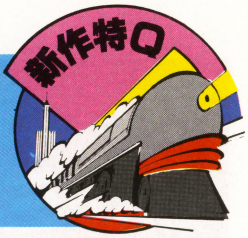
世はまさにドッキングブームである。そしてこのゲーム「ＡＳＯ」に至っては８種ものパーツを使えるというのであるからこいつはすごい。さらにそれだけなく地上のＳ・Ｍ・Ｌ、などのオプションでも自機がパワーアップするしかけがある。ところがパーツをひろうのが至難の技でどうすれば８種類完全に使えるのか？でもこれだけのデータ量を持つアーケードゲームをどうファミコンに移植するのかその出来上がりに期待したい。



◀武器も５種類に増えていよいよ総攻撃だ。

※画面はアーケード版のものです。

©SNK ELECTRONICS CORP.



ファミコン・ア・ラ・カルト

ゲームで楽しく勉強しよう！

けいさんゲーム

こんど、勉強のためのファミコンソフトがでるんだ。「ファミコンは遊ぶために買ったのに、それで勉強したくなんかないよ。」っていう人が多いかもしれないね。でも、この「けいさんゲーム」はゲームで遊んでるうちに、計算の力がついてくるんだ。右の写真の潜水かんゲームのほかにも、レーシングゲームとかゴルフゲームとか、いろんなゲームが用意されている。

この「けいさんゲーム」は、ひとつのカセットに４つのゲームが２コースずつ入っていて、教科書にそって勉強できるようになってるんだ。小学１～３年生用が、４月25日に4,900円で東京書籍から発売。



▲敵の攻撃をよけて、正解をえらびだせ！

億万点長者も夢じゃないぜ!!

JOYSTICK-7MARKⅡ

あのホリ電機のジョイスティック７がマークⅡになって新登場したぞ。もう知ってる人も多いんじゃないかな？

ファミコンでゲームをよりいっそう楽しもうとすると、やっぱりジョイスティックが欲しくなるよね。どうせゲームをするなら、ハイスコアを出したほうが、気分いいに決まってる。その点、最近のジョイスティックは連射機能がついてるから便利。



▲連射レベルの調節もでき、3,800円だぜ！

え？　連射できるのはいいけど早さがどうも自分に合わないって？　そんな人のために この「ジョイスティック７マークⅡ」は連射速度を調節することができるんだ。ハイスコアがキミを待ってるぞ！

ゲーム音楽館

ゲーム音楽をステレオでゆっくり楽しみたいというキミのために、ファミコン・ゲーム関係のレコードを紹介しちゃうぜ！

ナムコの人気ゲームをテーマに、さまざまなアレンジでバッチリ聞かせてくれるのが、「ビデオ　ゲーム　グラフティ」だ。

「スーパーマリオブラザーズ／マリオの大冒険」は、スーパーマリオの音楽に、かわいらしい歌をのせた作品。つぎも、スーパーマリオものだけど、こちらは、ゲーム音楽をそのままレコード化した「スーパーマリオブラザーズ／オリジナル・サウンドトラック」。最後はあの高橋名人がニューミュージック調にせまる「高橋名人／ＲＵＮＮＥＲ」。これは、なかなかのもんだ！



▲「ナムコ・ビデオ　ゲーム　グラフティ」（ビクター音産）￥２，８００



▲「スーパーマリオブラザーズ／マリオの大冒険」（キャニオン）￥７００



▲「スーパーマリオブラザーズ／オリジナル・サウンドトラック」（ファンハウス）￥1,000



▲高橋名人「RUNNER」（フォーライフ）
※ジャケット写真ではありません。

めちゃくちゃ早い新作ミサイル

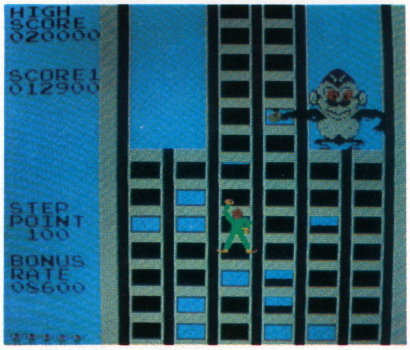
このコーナーでは、一番新しいホッカホカ情報を紹介していくぞ。まずはニチブツ。"テラクレスタ"のつぎの新製品が**"クレイジークライマー"**に決定した。発売は10月頃になるようだ。ビルをよじ登っていくゲームだが、かなり古いゲームなのでいろいろと改良を加えて生まれ変わって登場する予定だ。

続いてスクウエア。**"キングスナイト"**というゲームが7月に発売されるぞ。ゲームはさらわれたお姫さまをさがしに行く……というものだが、キャラクターが60段階も成長していくという本格的ロールプレイングゲームだ。

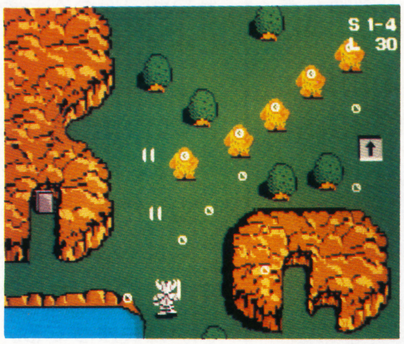
6月に"スターソルジャー"を発売するハドソンは、9月頃の発売をめざして**"ワイルドミッション"**というゲームを開発中。画面の右上から左下にななめスクロールをする3Dゲームで、オフロードを走るバギーのゲームだ。

一方任天堂は、**"バレーボール"**(仮題)を6月にディスクとカセットの両方で発売する予定。また、数か月後にはディスク版で**"ゴルフ名門コース"**というソフトを発売する予定もある。

このほか、アイレムが6月中旬に**"スクーン"**という潜水艦のゲームを発売する予定だ。次号でくわしくレポートする。



◀クレイジークライマー。これはなつかしのアーケード版。どう変わるのかな。



◀キングスナイト。カセット版で発売されるロールプレイングゲームだ。

今月の人気Best10

1	タッグチームプロレスリング	(ナムコ)
2	ゼルダの伝説	(任天堂)
3	忍者ハットリくん	(ハドソン)
4	ハイドライド・スペシャル	(東芝EMI)
5	マグマックス	(ニチブツ)
6	バルトロン	(東映動画)
7	スーパーマリオブラザーズ	(任天堂)
8	グーニーズ	(コナミ)
9	ジャイロダイン	(タイトー)
10	ゴルフ	(任天堂)

(キデイランド原宿店調べ)

ファミコンデマ男のうわさの大予言

皆さんこんにちは、ワタシが20世紀最後の大予言者、"ファミコンデマ男"だ。ワタシにはファミコンの未来がなんでもわかる。この水晶の玉がワタシに教えてくれるのだ……。フッフッフッ……。夏には蒲田から空の子供がやってくる。秋から冬にかけて竜を退治するのだ。そして年が明けるころ……キミたちは幸せものだ、あの××××の×××がプレイできるぞ。これは決してデマではない、予言である……。(編集部より:あんまりあぶないので、一部文字を消させていただきました)



新作特Q 書きこみ式 発車時刻表



このページは新作特Qの発車時刻表。つまり、新作ゲームの発売予定表だ。発売予定日と予定価格のほか、キミの評価を書き込む欄もついてるから、しっかりと書きこんで使おう。ABCの3段階でも、100点満点でも、おもしろいとつまんねえの2段階評価でも、なんでもいいから書いてみよう、キミの買う予定も書きこめるぞ!!

	日	ゲーム名	メーカー名	予定価格	ワンポイント	キミの評価	買う予定日
4月	2日	タッグチームプロレスリング	ナムコ	￥4900	2人対戦がアツクなる		月　日
	12日	アーガス	ジャレコ	￥4900	着陸シーンがドキドキ		月　日
	14日	謎の村雨城	任天堂	￥2600	ディスクソフト第2弾		月　日
	17日	アトランチスの謎	サン電子	￥4900	なんと99ゾーンもある		月　日
	17日	ゲゲゲの鬼太郎　妖怪大魔境	バンダイ	￥4900	つねに新しいパターン		月　日
	18日	影の伝説	タイトー	￥4900	キャラの動きがいいぞ		月　日
	19日	ディグダグII	ナムコ	￥4500	人気キャラクター復活		月　日
	24日	マイティ・ボンジャック	テクモ	￥4980	隠れキャラがたくさん		月　日
	25日	グラディウス	コナミ	￥4900	パワーアップがスゴイ		月　日
	26日	SPY vs SPY	ケムコ	￥4900	上下2画面で2人対戦		月　日
5月	19日	セクロス	ニチブツ	￥4900	宇宙のバイクチェイス		月　日
	下旬	ドラゴンクエスト	エニックス	￥5500	本格的なRPGだぞ!!		月　日
	下旬	B－ウイング	データイースト	￥4900	10のパーツを選べる		月　日
	30日	魔界村	カプコン	￥5500	期待のアーケード移植		月　日

6月以後の発売予定

- 6月4日　バード・ウィーク（東芝EMI）
- 6月上旬　チョップリフター（ジャレコ）
- 6月25日　スターソルジャー（ハドソン）
- 6月下旬　スーパーピットフォール（ポニー）
- 6月下旬　ソロモンの鍵（テクモ）
- 7月予定　ウォーロイド（アスキー）
- 7月予定　コスモジェネシス（アスキー）
- 7月上旬　テラクレスタ（ニチブツ）
- 7月下旬　ピットストップII（ポニー）
- 7月17日　キングスナイト（スクウェア）
- 8月予定　飛龍の拳（日本GAME）
- 8月予定　ASO（SNK）
- 9月予定　ワイルド・ミッション（ハドソン）
- 9月予定　キャッスルエクセレント（アスキー）
- 10月予定　クレージークライマー（ニチブツ）
- 未定　スーパースターフォース（テクモ）
- 未定　アルゴスの戦士（テクモ）
- 未定　ゴーストバスターズ（トクマソフト）
- 未定　戦場の狼（カプコン）

ねだんが やすい! 情報が はやい! 内容が くわしい!

ファミリー コンピュータ ゲームマガジン

マルカツ 勝ファミコン第2号は

第4金曜日の5月23日発売!!

毎月第2・第4金曜日の2回 マルカツの日!!

定価 290円

ファミリー コンピュータ ゲームマガジン マルカツ 勝ファミコン 5月9日23日合併号

昭和61年5月23日
定　価　290円
発行人　角川春樹
編集人　佐藤辰男
発行所　角川書店
住　所　〒102東京都千代田区富士見2−13−3
電　話　(編集部)03−358−9101
　　　　(販売部)03−238−8523
　　　　(広告部)03−238−8425
印刷所　大日本印刷株式会社
雑誌コード　27004−5/9, 23

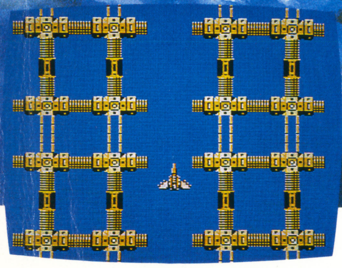
編集長　佐藤辰男
副編集長　染谷恵司
編集　塚田正晃　柳沢孝文　甲田秀昭　後藤靖彦
編集協力　風間哲朗　荒川あつ子　Kライターズクラブ
ライター　辻猛　砂土稔　山崎拓　松本剛　中島昭歩　大竹雅法　太田茂　堀弘　畠山貴之　渡部功一
カメラ　福家久仁子　林久平
デザイン　12 to 12(藤井学　田中幸久　高橋さよ子)アトム・スタジオ(赤塚弘隆)渡辺省三
タイトル・デザイン　高木和雄

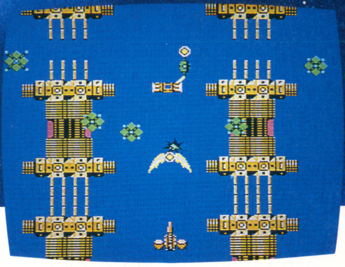
Nintendo ファミリーコンピュータ™ シリーズ

ファミリーコンピュータ は任天堂の商標です。

おまたせゲーム今登場!!
君の前に帰ってきたおもわず興奮のBウイング!!

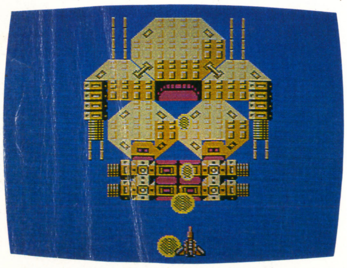




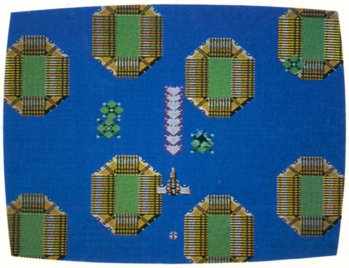


B-WINGS
B・ウイング

T.M.



つぎつぎと襲いかかる敵。行く手をはばむ浮遊要塞の群。宇宙に飛びたったスーパーメカFX-1号は、奪われたウイングをとりもどし重機動要塞「ゴブナス」と戦う。決め手は、10種類のウイングだ。



DECO 未来を創造する、電子技術の
データイースト株式会社

〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10データイーストビル TEL.03-332-1875

《注意》違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。

月2回発行 ㊙ファミコン vol.1
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(3[illegible]3)3101(編集部) ☎03(238)8523(販売部)



君のテクニックのすべてを駆使して、襲いかかってくる妖怪を倒すのだ。
チャンピオンはクリアしたマップの数で決定される。
さあ、ファミコン初のハイパワーに君も挑戦しよう。

クリアしたマップの数がわかるように写真をとって、バンダイ・ゲーム情報局に送ろう。5月末、6月末、7月末の3回、月末ごとにその月の応募分を集計してベスト50を決定。入賞した諸君には、成績認定証とすばらしい賞品をプレゼントしよう。年齢別にクラスわけをしているから受賞チャンスもデッカイ。さあ、君の熱い挑戦を待っているぞ。

■**応募方法** ①クリアしたマップ数が表示されたテレビ画面を写真にとり応募してください。
②住所、氏名、年齢、学年、応募クラス、性別、学校名(または職業)、電話番号を書いた紙を写真といっしょに送ってください。
■**応募クラス** 中学生以上、小学校4〜6年、小学校3年以下、の3段階にわけて各クラスごとに順位を決定。
■**締切り日** 5月31日、6月30日、7月31日の3回集計。(到着分のみ有効)
■**入賞者発表** 週刊少年マガジン30、34、38号と、コミックボンボン8、9、10月号誌上で発表します。
■**応募先** 〒111 東京都台東区蔵前3-1-12 バンダイ・ゲーム情報局ゲゲゲの鬼太郎チャンピオンシップ係

入賞賞品
★「特製コントローラー・ケース」と「成績認定証」各クラス上位50名、合計150名(毎月)
★「トロフィー」各クラス月間チャンピオン、合計3名(毎月)



ゲゲゲの鬼太郎チャンピオンシップのしくみ

▶応募クラス ●中学生以上●小学校4〜6年●小学校3年以下
▼
▶応募方法 ●クリアしたマップ数のわかる写真●住所、氏名、年齢、学年、性別、応募クラス、学校名(または職業)、電話番号をバンダイ・ゲーム情報局へ送付。
▼
▶締切り ●5月31日、6月30日、7月31日の3回(到着分のみ有効)
▼
▶選考方法 ●各月到着分の中から、クリアしたマップの多い順にランキング(同点の場合はスコアの多い方が勝ちとなる)
▼
▶クラス別に月例チャンピオン1名とベスト50を決定!
▼
▶賞品 ●ベスト50入賞者には、「特製コントローラー・ケース」と「成績認定証」●チャンピオンには、さらに「チャンピオン・トロフィー」をプレゼント

★バンダイ・ゲーム情報局★

ゲゲゲの鬼太郎チャンピオンシップのことをもっとくわしく知りたい君はここに電話しよう。いろいろなゲーム、ファミリーコンピュータ用カセットの最新情報も教えてくれるぞ。

東京(とうきょう)03-865-9999
(電話をする時は、電話番号をよくたしかめてね!)

株式会社バンダイ
玩具部(E/L)
東京都台東区駒形2-5-4 〒111
TEL.03-843-7000(代表)
BANDAI

定価 290円

T4912700405299

大日本印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌27004-5/9・23